€ 4,90 CyberMedia Ausgabe 268 » Januar 2016
Österreich € 5,40 / Schweiz sfr 9,80 / BeNeLux € 5,80
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,60

PLAYSTATION XBOX NINTENDO

M! GAMES

MANIAC.DE



REMAKE

FINAL FANTASY VII

Starke Grafik, neues Kampfsystem, Episoden-Veröffentlichung – wagt Square zu viel?

FAKTEN · ZAHLEN · ANALYSEN

DER M!-RÜCKBLICK 2015

mit den Spielen des Jahres – ab Seite 90

TEST

Mario & Luigi: Paper Jam Bros. rockt den 3DS

TEST

JUST CAUSE 3

Traumhafte Explosionen, albtraumhafte Ladezeiten

TEST

RAINBOW SIX: SIEGE

Die packendsten Team-Duelle seit "Counter-Strike"

ROBO-DINOS VON DEN KILLZONE-MACHERN

HORIZON ZERO DAWN

Technisch top, spielerisch innovativ – ein PS4-Leckerbissen!

14 SEITEN SPECIAL

STAR WARS

TEST

Star Wars Battlefront

Action wie im Kinofilm: So bombastisch haben wir uns "Star Wars" immer gewünscht!





RETRO

33 Jahre Macht-Spiele

Von "The Empire Strikes Back" über "Knights of the Old Republic" bis "Lego Star Wars" – eine unvergessliche Zeitreise!



PC DVD
ONLY DVD COMPATIBLE
resident evil
ORIGINS COLLECTION
USK 18
XBOX ONE
resident evil
ORIGINS COLLECTION
USK 18
PS4
resident evil
ORIGINS COLLECTION
USK 18
CAPCOM

Gegen das Vergessen

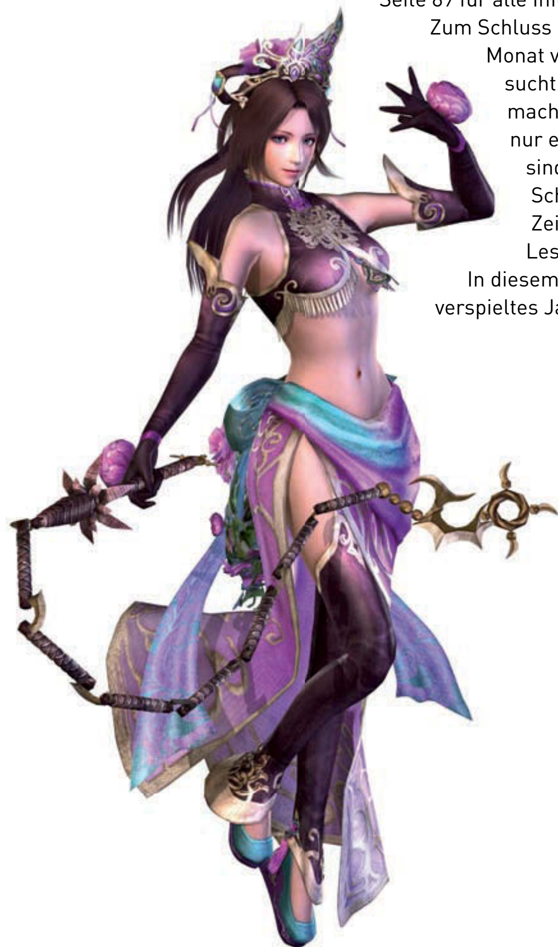
2015 war für Videospiel-Fans ein traumhaftes Jahr: Hochkarätige "Triple A"-Blockbuster gaben sich mit mutig-innovativen Download-Kleinoden die Klinke in die Hand, die neuen Spielemaschinen sind alles andere als die von Analysten prognostizierten Ladenhüter (tatsächlich bricht die PlayStation 4 alle Heimkonsolen-Verkaufsrekorde) und die E3-Messe als jährliches Branchenstimmungsbarometer begeisterte auf ganzer Linie. Wir leben und daddeln in spannenden Zeiten – das sollten wir Telespieler nicht vergessen, wenn am Internet-Horizont der nächste "Dieses oder jenes Game ist totaler Dreck"-Shitstorm aufzieht. Oft ausgelöst durch Kleinigkeiten, wie etwa einer hässlichen Textur im hinterletzten Eck einer Spielewelt.

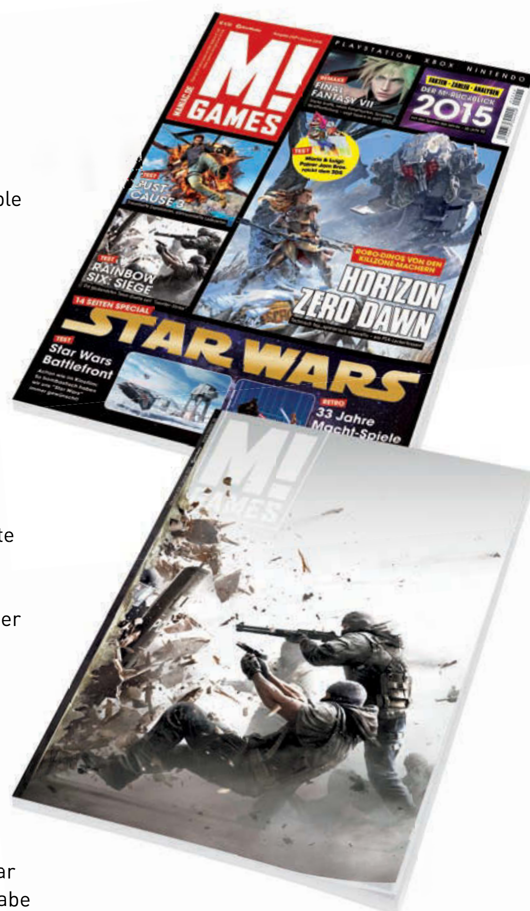
Dem Vergessen geben wir mit dieser Ausgabe übrigens ordentlich Kontra: Auf prall gefüllten 8 Seiten blicken wir auf die letzten 12 Monate zurück, liefern Fakten und Zahlen und küren die Spiele des Jahres. Letzteren räumen wir doppelt so viel Platz ein wie in früheren M!-Ausgaben – schreibt uns doch unter leserbriefe@maniac.de, wie Euch dieser erweiterte Umfang gefällt.

Apropos Umfang: Neben der Rekordberichterstattung zur diesjährigen E3-Messe (44 Seiten) gab es zwei weitere Monster-Artikel. In der Juni-Ausgabe krönten wir auf 20 Seiten die "100 besten Games, die keiner kennt, aber jeder gespielt haben sollte", im August-Heft folgten – ebenfalls auf 20 Seiten – "99 Meilensteine, die die Videospiel-Welt veränderten". Tipp: Solltet Ihr eines dieser XXL-Specials beziehungsweise eine andere bestimmte M!-Nummer verpasst haben, dann surft auf maniac.de/content/nachbestell-formular und ordert sie nach. Oder holt Euch gleich das M!-Abo, um keine Ausgabe mehr zu verpassen und jeden Monat ein exklusives Cover-Motiv ohne störende Titeltexte zu erhalten – blättert einfach auf Seite 89 für alle Informationen.

Zum Schluss noch eine interner Hinweis: Wer diesen Monat verzweifelt nach den Leserbriefen sucht – die haben wir nicht vergessen. Sie machen aufgrund des knappen Platzes nur eine Ausgabe Pause, in der M! 02/16 sind sie wieder wie gewohnt am Start. Schreibt uns also fleißig in der "staden Zeit" – konstruktives oder streitbares Leser-Feedback ist immer willkommen.

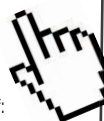
In diesem Sinne: Frohe Weihnachten und ein verspieltes Jahr 2016!





Nur im Abo erhältlich: das stylish-exklusive M!-Cover mit "Rainbow Six: Siege"-Rundum-Motiv (Abbildung ganz oben: Kiosk-Cover). Mehr auf Seite 89.

M! IM WEB




News, Blogs, Videos & mehr – tagesaktuell auf:
maniac.de


Werde Fan und sei Teil des M!-Netzwerks!
facebook.com/MANIAC.de


Die Redakteure zwitschern es vom Dach unter:
twitter.com/maniaconline


Die M! Games als digitale Ausgabe für iOS- und jetzt auch für Android-Geräte:
iOS: maniac.de/ios
Android: maniac.de/android


anyMANIACs, Twitch-Aufzeichnungen und mehr.
youtube.com/maniactelevision

Horizon Zero Dawn

NEUE IMPRESSIONEN VON GUERRILLAS SCI-FI-SPIEL
AB SEITE 6

TOP-THEMA

AKTUELL

COM!NG

PREVIEWS

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

IMPORT-ONLY

14 SEITEN SPECIAL

STAR WARS

- Star Wars Battlefront TEST
- 33 Jahre Macht-Spiele SPECIAL

AB SEITE 12

RAINBOW SIX: SIEGE
SEITE 54

OVERWATCH
SEITE 36

JUST CAUSE 3
SEITE 58

SPIELE-INDEX

DOWNLOAD-ONLY

INTERAKTIV

RUBRIKEN

EXTENDED

KOSTBARE KOLLEKTIONEN
SEITE 68

JAHRESRÜCKBLICK 2015
SEITE 90

LIEBESERKLÄRUNG DYNASTY WARRIORS
SEITE 48

Horizon Zero Dawn

Jurassic Robo World: Hier trifft das Crafting aus "Fallout 4" auf riesige Dinos, die Euch mit Railguns, Gatlingkanonen und Raketen jagen.





PS4 Der Thunderjaw ist bis an die Zähne bewaffnet und nur mit Ruhe und Geschick zu besiegen. Bei einem Frontalangriff hat Aloy keine Chance.



PS4 Majestätisch gleitet der Stormbringer auf metallenen Schwingen über die Überreste der Zivilisation.

”Horizon: Zero Dawn” ist wie David gegen Goliath. Blut und Fleisch gegen Öl und zentimeterdicken Panzerstahl. Wie Mark Wahlberg gegen Megatrons Armee, nur mit mehr Esprit, mehr Strategie, mehr Ideen. War die ”Killzone”-Reihe immer eher ein durchgetakteter Hollywood-Blockbuster mit großen Explosionen und mehr Munition, als Michael Bay je verballern könnte, so fährt das neue Spiel von Guerrilla Games einen Gang runter: Statt mit Scharfschützengewehr zielt Ihr mit einem Kampfbogen. Wird's intim, kommt nicht die Shotgun zum Einsatz, sondern ein elektrisch geladener Speer, der die Elektronik der Robosaurier lahmlegt. Das ist cool, weil Ihr Euch dadurch den Sieg hart erarbeiten müsst. Wenn ein Raptor seinen Scanner ausfährt, versteckt Ihr Euch im Gebüsch und kriecht aus dem Suchscheinwerferradius. Ihr könnt nicht einfach Kopfschüsse mit Rotpunktvisier und Schalldämpfer verteilen, sondern müsst auf das kleine Dreieck unter dem Kompass oberhalb des Bildschirms achten, das Euch subtil, aber wirkungsvoll mit einem Leuchten anzeigt, sobald Ihr sichtbar werdet. Ihr müsst auf seine Schritte achten, seine Bewegungsmuster studieren und im richtigen Moment zuschlagen. Doch ist das sonderlich taktisch? Ja, weil ”Horizon” auf einem Ressourcen- und Crafting-System basiert, das an Rollenspiele wie ”The Witcher III” oder ”Fallout 4” erinnert.

Werkeln wie in ”Fallout 4”

Taktisch ist das Rollenspiel-Adventure auch deshalb, weil die mechanischen Tiere je nach Vorgehensweise unterschiedliche Materialwerte zurücklassen. Jagt Ihr einem Watcher-Raptoren direkt einen Explosivpfeil in den Körper und ihn in die Luft, bringt er weniger Rohstoffwerte. Metallschrott, Magnetspulen und andere Teile werden in Qualitätsstufen eingeteilt, wobei generell gilt: Je schwerer der Feind zu besiegen ist, desto legendärer die Beute. So einen Watcher eliminiert Ihr mit etwas Geschick direkt per Stich ins Chip-Herz, dann lässt er aber nur gewöhnliche Teile fallen. Guerrilla operiert mit zwei Talentbäumen: Der eine funktioniert klassisch mit Erfahrungspunkten, über die Ihr levelt und so Perks freischaltet, also Spezialfähigkeiten. Ihr könnt beispielsweise die Zeit verlangsamen, das erleichtert das Zielen mit dem Bogen. Der erfordert Übung, schließlich will so eine Sehne richtig durchgezogen und der Pfeil gut platziert werden. Die Materialgewinnung ist eine der Kernkomponenten des Spiels, denn die Saurier sind Euch überlegen. Mehrere Schichten an Panzerstahl wollen abgesprengt werden, bevor Ihr überhaupt ihren Lebensbalken ankratzen könnt. Währenddessen feuern sie mit Railguns und drehbaren



PS4 Aus einem Gebüsch heraus erlegt Aloy einen einzelnen Watcher, der Alarm geschlagen hätte...



PS4 ...aus seinem Körper gewinnt die Jägerin wertvolle Ressourcen zum Waffen- und Munitionsbau.



PS4 Ohne Training geht es nicht: Aloy lebt in einem urzeitlich angehauchten Stamm und lernt dort unter anderem das Bogenschießen.

Gatlings, ein paar Pfeile mit Explosivkraft können da nicht schaden. Dafür benötigt Ihr Öl, welches sich in den Tanks der Grazer-Hirsche befindet, die den Brennstoff als Antriebsquelle benutzen. Doch sie sind keine leichte Beute...

Je nach benötigter Materialmenge könnt Ihr entweder versuchen, ein einzelnes Tier mit dem Elektrospeer aus dem Schutz des Waldes zu töten, oder Ihr eliminiert gezielt die Alpha-Männchen, die die Herde bewachen, und geht dann auf die Jagd. Oder aber Ihr legt mit Stahlseilen und Minen eine Falle für die ganze Herde. Dafür hat Guerrilla den Rope-Caster implementiert. Ihr dürft die Seile überall spannen, seid also flexibel in Eurer Planung. Besonders smart ist es, natürliche Hindernisse einzubauen: Flüsse verlangsamen das Traben der Grazer, Ihr könnt vor dem Bachlauf eine Sprengfalle montieren – und dahinter. Zudem solltet Ihr dafür sorgen, dass den Tieren keine Fluchtwege bleiben, folglich auch die Flanken links und rechts mit einzäunen. Sorgt Ihr jetzt für eine Explosion, wird die Herde aufgescheucht, rennt in den Todesbereich und die Explosionen töten entweder die mechanischen Hirsche oder kratzen sie zumindest an. Das Fallenbauen dürfte ein spannendes Element werden, weil Ihr gut planen müsst: Überleben zu viele Tiere, stürzen sie sich im Rudel auf Euch und Ihr habt kaum eine Chance. Und wer weiß, so eine Explosivfalle lässt sich mit entsprechend viel Sprengkraft sicherlich auch gut gegen einen Robo-Triceratops und seine massive Panzerplatte einsetzen.

Jurassic Robo World

Guerrilla will laut eigenen Aussagen weitgehend auf gescriptete Action verzichten, stattdessen verschreibt man sich dem Open-World-Gedanken. Dringt Ihr tief in die Spielwelt vor, müsst Ihr mit entsprechend harten Gegnern rechnen. Einem Triceratops mit Hörnern aus Titan beispielsweise, der problemlos einen Fels umstoßen kann, der Euch gerade noch als Deckung diente. Oder

»Wird "Horizon: Zero Dawn" ein richtiges Rollenspiel? Schwer zu sagen.«

dem Thunderjaw, dem wohl gefährlichsten Saurier der "Horizon"-Welt. Ein Maschinenmonster, das Euch schon beim ersten Anblick die Kinnlade runterklappen lässt: Aus dem Maul ragen sechs Granatwerfer, am Kopf sind zwei dicke Railguns angebracht und egal, welchen Zentimeter des massigen Körpers Ihr betrachtet, aus jeder Pore scheint eine neue Waffe zu fahren. Der Thunderjaw ist quasi der "Star Wars-"Todesstern auf vier Beinen, doch am gefährlichsten sind seine drei Disc-Launcher. Die sind an den Füßen angebracht und am Schwanz. Die rotierenden Energiescheiben haben eine 360-Grad-Abdeckung, erwischen Euch also immer, egal von welcher Seite aus Ihr angreift. Entsprechend sollte das Euer erstes Angriffsziel sein: Per L1-Taste schaltet

»Aloy spricht mit den Tieren, die sie tötet«



Hermen Hulst, Managing Director und Gründer von Guerrilla Games, stellt sich unseren Fragen.

Warum diese Abkehr von Eurer Studio-DNA?
Wir haben eine sehr flache Hierarchie, wir sind alle Gamer, jeder hat ein Mitspracherecht. Nach "Killzone 3" haben wir überlegt, wie es weitergehen soll: Für "Shadow Fall" lief gerade die Produktion an, aber da unsere Spiele in der Regel recht lange reifen müssen, musste zudem die Pre-Production für eine neue Marke starten. Und ich kann auch beweisen, wie flach unsere Hierarchie ist (lacht): Es gab insgesamt 40 Konzepte, welches Setting wir im nächsten Spiel angehen sollten. Jedes einzelne wurde diskutiert. Das Ziel jedoch haben wir klar definiert: Es sollte eine neue Marke werden mit einem neuen Universum, das noch nicht verbraucht ist. Letztlich haben es zwei Konzepte in die finale Auswahl geschafft: Zu sehr ins Detail gehen kann ich nicht, aber die eine Idee war spielerisch und inszenatorisch stärker dran an "Killzone". Die überwältigende Mehrheit wollte lieber an Robo-Dinosauriern in einer offenen Welt arbeiten, die uns radikalere Neuerungen beim Spieldesign ermöglicht.

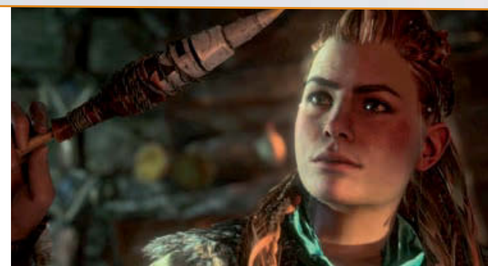
Wird es auch schwere Waffen geben?
Wir haben damals noch mit der "Killzone 3"-Engine einen Prototypen erstellt, in dem Aloy mit Sturmgewehren und sogar einer Gatling geschossen hat. Aber das machte nicht besonders viel Spaß, weil man dazu neigt, einfach nur die Kugeln zu "sprühen", nicht fokussiert und konzentriert zu schießen, sondern wie The Rock im letzten "Fast & Furious". Ich glaube, Reduktion tut der Geschwindigkeit und Intensität des Spiels sehr gut, weil Ihr Euch an den Gegner heranschleichen müsst. Das ist auch deshalb spannend, weil Aloy kein klassischer Killer ist – sie respektiert die Tierwelt und tötet ganz sicher nicht, um ihr Ego zu streicheln. Sie spricht auch viel mit den mechanischen Tieren, die sie tötet.

Stehen Bosskämpfe oder die Jagd in der offenen Welt im Vordergrund?
Generell ist sehr wenig gescriptet, vielmehr lassen wir eine KI auf Euch los, an der wir schon seit vielen Jahren arbeiten. Die Fallen erkennt, umgeht, zum Gegenangriff bläst. Es gibt die Einzelgänger, aber eben auch Herden, die wie militärische Verbände operieren.


PS4 Die hirschartigen Grazer tragen wertvollen grünen Brennstoff mit sich herum und können im Rudel in Fallen gelockt werden.

HELDIN ALOY: INSPIRIERT VON YGRITTE AUS "GAME OF THRONES"

"Es war uns wichtig, keine 08/15-Heldin zu designen, sondern eine, die Charakter ausstrahlt und Durchhaltevermögen", erklärt Guerrilla-Mitbegründer Hermen Hulst. "Wir haben uns dabei vor allem von starken Charakteren wie Sarah Connor in 'Terminator' oder Ripley aus 'Alien' inspirieren lassen. Mehr sogar noch von Ygritte aus 'Game of Thrones', die in jeder Szene wirkt, als wäre sie zum Kämpfen geboren." Die Geschichte möchte das Team noch weitestgehend geheim halten, es verrät lediglich, dass die Robosaurier einen Platz in der Welt haben und durchaus elementar sind für den Planeten.



Ihr in der Demo durch vier Waffensegmente, die jeweils drei Munitionsarten offerieren. So gibt es Titan-Pfeile, panzerbrechende Explosivgeschosse und elektrisch geladene Munition, welche die Elektronik des Thunderjaw lahmlegt und ihn für kurze Zeit bewegungsunfähig macht. Dafür müsst Ihr allerdings rund sieben Pfeile auf den Power-Kern an seiner rechten Flanke abfeuern, die Bosskämpfe sind mehr als Puzzle denn geradlinige Action zu verstehen. Guerrilla Games plant nicht mit großartigen Tutorials, ähnlich wie in "Dark Souls" sollt Ihr selbst herausfinden, wie sich Bosse legen und Waffen effizient einsetzen lassen. Dafür gibt es etliche Wege: Kommt Ihr nicht an den Power-Kern heran, durchbrecht Ihr mit Explosivpfeilen die ersten Ebenen der Panzerung und macht so orange Kabel sichtbar, die für die Kühlung verantwortlich sind. Setzt Ihr hier Treffer, richtet Ihr vierfachen Schaden an. Der Kampf wirkt trotzdem geerdet, Ihr könnt Euch nicht wie Kratos in die Lüfte schwingen, den Schwanz herunterrutschen und das Biest von der Taille bis zum Kopf aufschneiden, sondern müsst Euch überlegen, wie Ihr das Hauptziel – den KI-Prozessor am Kopf – am besten knackt.

Wunderschön und ambitioniert

"Horizon: Zero Dawn" läutet die nächste Grafikgeneration für die PS4 ein. Guerrilla Games ist in der Lage, auf der Fläche eines riesigen Robosauriers die gleiche Detailverliebtheit walten zu lassen, die Nathan Drake und seinen Freunden in "Uncharted 4" Leben einhaucht. Jeder der Giganto-Dinos ist ein Grafik-Monster, der Thunderjaw basiert auf 550.000 Polygonen. Es ist beeindruckend, wie scharf der Mech-Rex gezeichnet ist, wie jede Panzerplatte das Sonnenlicht spiegelt und die Granatenabschussstationen blau aufleuchten, bevor sie abgefeuert werden. Solche Indikatoren sind wichtig für die taktisch angelegte Spielmechanik. In der Regel zerstört jede Salve eine Deckung, Ihr müsst Euch also überlegen, wie Ihr angreifen wollt. Interessant auch, dass die Bosse nicht einfach blind nach vorne stürmen, sondern die Wucht ihrer Distanzwaffen clever ausspielen. Aber wird das hier ein richtiges Rollenspiel? Schwer zu sagen, das Crafting sieht vielversprechend aus. Außerdem hat Guerrilla Games in letzter Zeit zahlreiche Talente von CD Projekt RED abgeworben, darunter Pawel Swierczynski, Lead Cinematic Artist von "The Witcher III", sowie Dennis Zoetebier, der für das Questdesign verantwortlich zeichnete. *bk/rs*


PS4 Mit dem Rope-Caster spannt Aloy Seile in die Natur, außerdem bringt sie damit große Gegner zu Fall.

System	**PS4**
Entwickler	**Guerrilla Games, Niederlande**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Action-Rollenspiel**
Termin	**2016**

DAS GEFÄLLT UNS:
» beeindruckende künstlerische Vision einer Mech-Welt
» taktisch ausgerichtete Bosskämpfe
» viele Möglichkeiten für Stealth
» durchdachte Crafting-Systeme
» technisch top

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» es fehlen noch Informationen zur Geschichte und anderen Charakteren

FAZIT » **Inszenierung, Spielmechanik, Crafting – bislang erlaubt sich Guerrilla keine Fehler. Schreiben sie jetzt noch eine epische Story, kann das richtig groß werden.**

STAR WARS

Digitale Macht-Spiele

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit entfernten Galaxis... Vor 33 Jahren in der Milchstraße auf dem Planeten Erde, um genau zu sein. "Star Wars" enterte 1982 mit dem pixeligen 8-Bit-Shooter "The Empire Strikes Back" auf dem Atari VCS die Welt der Videospiele (siehe Historie der "Star Wars"-Games ab Seite 14) – und lässt heute mit "Battlefront" (Test ab Seite 22) unsere Jugendträume vom Kampf Rebellen gegen finsteres Imperium (oder wahlweise umgekehrt!) mit fotorealistischer Grafik wahr werden. "Star Wars" ist eine der wenigen Marken, welche die Evolution der Videospiele komplett durchlebt und an einigen Stellen sogar nachhaltig geprägt hat – vorwiegend im Bereich filmreifer Präsentation (z.B. "Star Wars: Rogue Squadron – Rogue Leader II", GameCube), aber auch in Sachen komplexem Storytelling ("Knights of the Old Republic", Xbox).

Lasst uns also eintauchen in die interaktive Geschichte von "Star Wars" und ergründen, was "Battlefront" anno 2015 auf dem Blaster hat. Oder wie Yoda (abgewandelt) sagen würde: Viel zu entdecken und spielen wir noch haben! *os*

Inhalt


STAR WARS

STAR WARS

Die Spielehistorie

Vom ersten Kampfeinsatz auf dem Eisplaneten Hoth bis zum galaktischen Tanzduell: Seit über drei Jahrzehnten vergnügen sich Videospieler im "Star Wars"-Universum – auf unterschiedlichste Weise und in wechselnder Qualität, wie unser umfassender Rückblick zeigt.

33 Jahre
"Star Wars" zum Mitspielen

1982



The Empire Strikes Back
Atari 2600, Intellivision

1983



Return of the Jedi – Death Star Battle
Atari 2600, Atari 5200

1983



Star Wars
Arcade

1983



Star Wars: The Arcade Game
Atari 2600, Atari 5200, Colecovision

1983



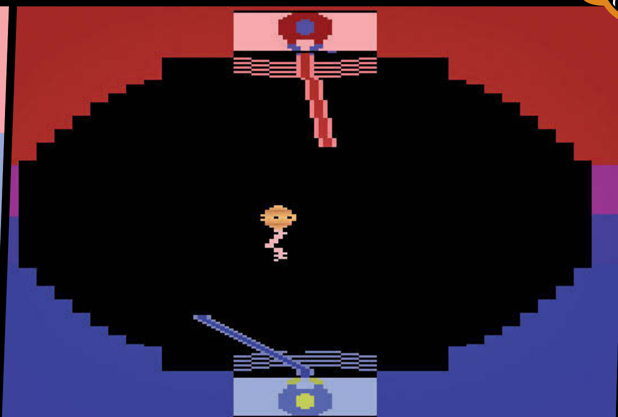
Jedi Arena
Atari 2600

1984



Return of the Jedi
Arcade





Spielzeughersteller Parker bringt in den frühen 1980ern die ersten "Star Wars"-Games auf Heimkonsolen: Für Atari VCS erscheinen insgesamt vier Module wechselnder Qualität. Das Debüt "The Empire Strikes Back" (links) ist packend, die Lichtschwert-Schwingerei "Jedi Arena" (oben) langweilig.



Atari erobert 1983 mit "Star Wars" die Spielhalle. Der farbige Vektorautomat begeistert mit Rasanz und Flair.





Ataris "Return of the Jedi" gefällt zwar mit bunter Iso-Optik. Dem Automaten von 1984 fehlt aber der Charme des Vorgängers. Und er ist elend schwer.

Mit 38 Jahren ist "Star Wars" fast so alt wie die Videospielindustrie, die sich seit dem ersten Aufeinandertreffen von Rebellen und Imperium von George Lucas' Sci-Fi-Saga inspirieren lässt – von den atemberaubenden Raumschlachten, dem Surren der Lichtschwerter, den unvergesslichen Charakteren, den eindrucksvollen Kulissen und dem ewigen Kampf Gut gegen Böse, Hell gegen Dunkel. Edutainment- und Handy-Titel außen vorgelassen, sind es mehr als 60 Games, die sich der Marke, ihrer Protagonisten, Storys und Schlüsseloptiken bedienen und die dabei eine Vielzahl von Plattformen und Genres abdecken. An die bedeutendsten wollen wir hier erinnern, und damit an viele denkwürdige oder kuriose Erlebnisse, die Spieler in mehr als 30 Jahren in den Rollen von Jedi-Rittern und Sith, Rebellen und Sturmtruppen gemacht haben.

Episode I: Parkers kurzlebiges Videospiel-Imperium

Seit den frühesten Tagen ihres Hobbys lieben Videospieler den Weltraum: Bereits der erste kommerzielle Arcade-Automat – "Computer Space" der späteren Atari-Gründer Nolan Bushnell und Ted Dabney – schickt seine faszinierten Nutzer zur Vernichtung fliegender Untertassen in den Sternenhimmel. Auf frühen Konsolen und Heimcomputern werden Kämpfe im All regelmäßig thematisiert, mit der wegweisenden Alien-Schießbude "Space Invaders" bricht Taito ab 1978 Umsatzrekorde und läutet die goldene Arcade-Ära ein (in der eine Unzahl von Klonen und Weiterentwicklungen dieses Ur-Shoot'em-Ups entstehen). Es ist erstaunlich, dass Videospieler trotz ihrer hohen Weltall-Affinität erst fünf Jahre nach dem Jungfernflug des Millenium Falcon offiziell in den Krieg der Sterne ziehen dürfen. Das erste lizenzierte "Star Wars"-Actionspiel heißt und basiert auf "The Empire Strikes Back", und erscheint 1982 für das damals erfolgreichste Videospielsystem – das Atari 2600. Ein Jahr später dürfen auch Besitzer von Mattels Intellivision-Konsole über den Eisplaneten Hoth fliegen und in einer "Defender"-artigen Ballerei AT-ATs in die Stahlknie zwingen. Trotz bescheidener technischer Voraussetzungen fasziniert das erste "Star Wars"-Spiel und macht der Vorlage alle Ehre: Der Spieler wird mit der bekannten Titelmelodie begrüßt, Walker, Snowspeeder und Eisplanet sind auf Anhieb wiederzuerkennen und das (zweifellos vom "Space Invaders"-Marsch inspirierte) monoton-bedrohliche Stampfen der imperialen Kampfkolosse verfehlt seine Wirkung nicht.

Das Modul wird von den Monopoly-Machern Parker Brothers veröffentlicht – einer Schwesterfirma des Spielzeugherstellers Kenner, der seit dem ersten "Star Wars"-Film die zugehörigen Actionfiguren fertigt. Die rührige Interaktiv-Abteilung von Parker Brothers (von der auch Umsetzungen von Arcade-Hits wie "Frogger" oder "Q*bert" kommen) nutzt die "Star Wars"-Heim-Lizenz ausgiebig. Drei Titel folgen bis 1984, mit Atari-Konsolen und -computern als Hauptplattformen. "Return of the Jedi: Death Star Battle" bringt den neuen Todesstern aus Episode VI auf den Bildschirm, der nach Überwindung eines Energieschilds von Han Solos Schiff in Stücke geschossen wird. "Jedi Arena" ist von Luke Skywalkers

1985



The Empire Strikes Back
Arcade

1987



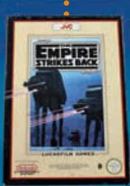
Star Wars
NES

1991



Star Wars
NES, Game Boy, Game Gear, Master System

1992



The Empire Strikes Back
NES, Game Boy

1992



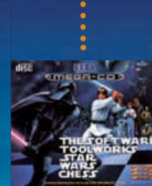
Super Star Wars
SNES

1993



X-Wing
PC

1993



Star Wars Chess
Mega-CD

1993



Super Star Wars: The Empire Strikes Back
SNES

1993



Star Wars Arcade
Arcade, 32X



Das US-Studio Sculptured Software entwickelt drei SNES-exklusive "Super Star Wars"-Spiele, die dank schicker Bitmap-Optik und abwechslungsreichen Levels "Star Wars"-Fans wie ambitionierten Run'n'Gun-Spielern positiv im Gedächtnis bleiben.

ANGRIFF DER KLONE

Die sich entwickelnde Spielebranche der 1970er und frühen 1980er nimmt es mit Markenrechten noch nicht so genau, lässt sich aber nur allzu gern von George Lucas' Weltraumoper inspirieren. Das wahrscheinlich erste "Star Wars"-Spiel heißt auch so, stammt vom Kalifornier Bob Bishop, wird in der Februar-1978-Ausgabe des US-Heimcomputermagazins Kilobaud als Listing veröffentlicht und lässt den Spieler aus der Ego-Perspektive Jagd auf TIE fighter machen. Dasselbe Spielprinzip verfolgen "X-Wing Fighter" und "X-Wing 2", die um 1980 für den TRS-80-Computer erscheinen, "Star Wars" für das frühe US-System RCA Studio II (was diese zur ersten Konsolen-Umsetzung des Kinofilms macht) oder Exidys Arcade-Automat "Star Fire" von 1979, dessen Schriftzug und Gegner unverhohlen die Filmvorlage kopieren. Denk- und erwähnungswürdig ist auch die C64- und Atari 8-Bit-Ballerei "Attack of the Mutant Camels", mit der Code-Hippie Jeff Minter Parkers "The Empire Strikes Back" nachempfindet und AT-ATs durch Kamel-Mutanten ersetzt.





Automatenhersteller Exidy bedient sich Ende der 1970er einiger "Star Wars"-Optiken. Von George Lucas lizenziert ist "Star Fire" nicht.



Jeff Minter nimmt sich Parkers VCS-Debüt zum Vorbild und tauscht AT-ATs gegen mutierte Kamele.

ersten Lichtschwert-Übungseinheiten inspiriert, erweist sich aber als eher fader Drehregler-Geschicklichkeitstest. Und "Star Wars: The Arcade Game" ist schließlich die bemühte (technisch aber kaum machbare) Umsetzung des ersten "Star Wars"-Spielautomaten. Dank Videospiel-Crash interessiert das (heute gesuchte) Modul niemanden mehr, ein weiterer "Star Wars"-Titel von Parker – "Ewok Adventure" – bleibt unveröffentlicht.

Episode II: Die Macht ist mit Atari

Anfang der 1980er sind offizielle Videospielumsetzungen von Filmen noch unerforschtes Terrain, vielleicht zögert Lucasfilm deshalb so lange bis zur Vergabe von "Star Wars"-Lizenzen. Während Parker den Heimbereich abdeckt, sichern sich die Automaten-Profis von Atari die Spielhalle – ab Anfang 1982 schiebt man das Thema an, Mitte des Jahres werden die Verträge unterzeichnet. Da "Star Wars" pünktlich zum zwölf Monate später folgenden Kinostart von Episode VI in die Spielhalle kommen soll, bleibt wenig Zeit. Glücklicherweise existiert bereits seit Ende der 1970er ein First-Person-Weltraum-Projekt namens "Warp Speed", das als Ausgangsbasis für die Filmumsetzung genutzt werden kann.

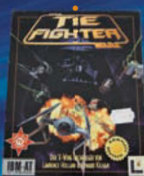
Der "Star Wars"-Automat wird nur wenige Wochen nach der "Return of the Jedi"-Premiere ausgeliefert und begeistert die Spielerwelt: An Bord des X-wing werden TIE fighter und sogar Darth Vaders Schiff gejagt, anschließend Bunker und Schildtürme auf dem Todesstern zerstört. Zuletzt geht es in den berühmten Graben, an dessen Ende der verhängnisvolle Lüftungsschacht wartet. Wer mit den Protonentorpedos trifft, wird mit einer wuchtigen Explosion der imperialen Wunderwaffe belohnt. "Star Wars" fasziniert mit rasend schneller, farbiger Vektorgrafik, mit jeder Menge originaler Soundeffekte und Sprach-Samples sowie mit einer Cockpit-Version des Automaten, die ein Mittendrin-Erlebnis erlaubt, von dem bis dahin kein "Star Wars"- bzw. Spielefan zu träumen wagte. Der erste "Star Wars"-Automat ist ein gewaltiger Publikums- und finanzieller Erfolg, der Ataris Arcade-Abteilung – mittlerweile als Atari Games vom Mutterkonzern abgetrennt – den Videospielcrash überleben lässt.

Im Herbst 1984 kommt ein Nachfolger in die Spielhallen: Allerdings wird mit "Return of the Jedi" nicht nur Teil 2 der Sci-Fi-Saga übersprungen, sondern auch klassischer Pixeloptik der Vorzug vor Vektorgrafik gegeben. Aus schräger Vogelperspektive geht es mit Speeder Bike und AT-ST über den Waldplaneten Endor, und mit dem Millenium Falcon an imperialen Schlachtschiffen vorbei ins Innere des neuen Todessterns. Das Spiel ist schwer, macht mäßig Spaß und lässt die Atmosphäre des Vorgängers vermissen.

An diesen knüpft im Frühjahr 1985 allerdings "The Empire Strikes Back" an. Ataris letzter Vektorautomat baut auf Technik und Spielmechanik des ersten Arcade-"Star Wars" auf und bringt glimmende Walker, TIE fighter und Asteroiden auf den Monitor. Ohne spielerischen Höhepunkt und die Sensation des Neuen lässt sich die einstige Faszination aber nicht mehr entfachen, viele Spielhallen-Betreiber verzichten auf dieses "Update".

1993


Rebel Assault
PC, 3DO, Mega-CD

1994


TIE Fighter
PC

1994


Super Star Wars: Return of the Jedi
SNES, Game Boy, Game Gear

1995


Rebel Assault II
PC, PSone

1995

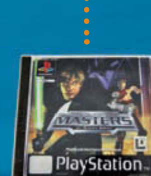

Dark Forces
PC, PSone

1996


Shadows of the Empire
N64, PC

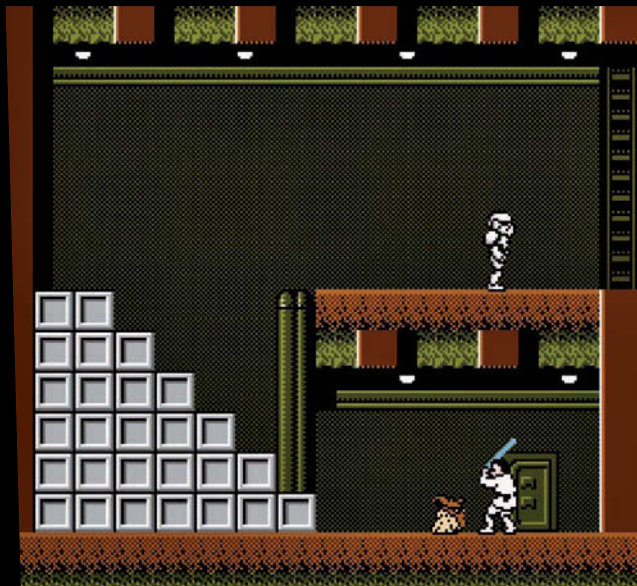
1997

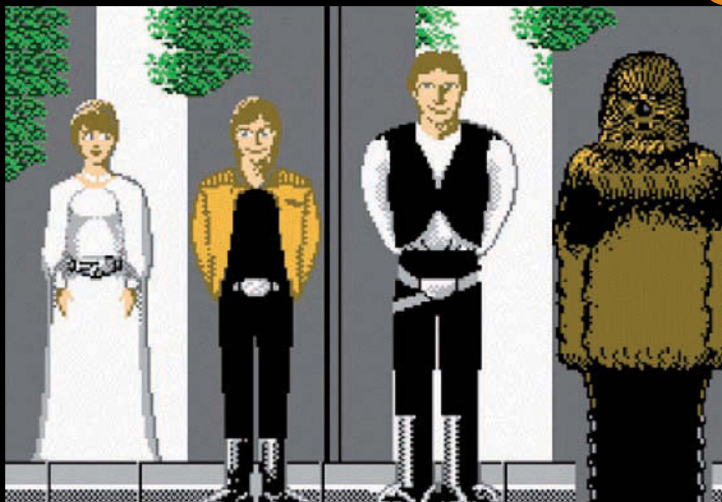

Jedi Knight – Dark Forces II
PC

1997


Masters of Teräs Käsi
PSone







Hohe Schwierigkeit, amüsante Optik: Noch bevor Lizenzinhaber JVC das NES mit Umsetzungen der ersten zwei Filme versorgt, bringt Namco 1987 ein "Star Wars"-Spiel exklusiv fürs japanische Famicom.





Vor allem PC-Spieler sind von Grafik und Atmosphäre von LucasArts' "Rebel Assault" begeistert – das Spiel ist 1993 der Grund, sich ein CD-ROM-Laufwerk zu holen. 3DO- und Mega-CD-Besitzer bekommen Umsetzungen, Teil 2 wird von Factor 5 auf PSone umgesetzt.

Episode III: Super Krieg der Sterne

Während japanische 8-Bit-Spieler bereits 1987 mit einer "Star Wars"-Interpretation von Namco bedacht werden, die nicht nur höllisch schwer ist, sondern die Vorlage auch mit fragwürdigen Details wie Skorpion-Vader oder einem Unterwasser-Level ausschmückt, wartet der Westen bis Ende 1991 auf konsolengetriebene Hüpf- und Baller-Action. Lucasfilm Games holen die australischen Entwickler Beam Software an Bord, um eine ganze Reihe Protagonisten, Kulissen und Schlüsselszenen des ersten Films in ein NES-Modul zu quetschen. Heraus kommt eine "Star Wars"-Umsetzung, die technisch gelungen und abwechslungsreich ist: Man rast mit dem Sandgleiter über Tatooine, fliegt mit dem Falken durch ein Asteroidenfeld, hüpft, ballert und säbelt in Höhlen oder dem Inneren des Todessterns und trifft (bzw. steuert) dabei ein halbes Dutzend legendäre Helden. Ein Jahr später erscheint die Fortsetzung, für die das US-Studio Sculptured Software engagiert wird. "The Empire Strikes Back" setzt die Story des Films akkurat um, ist aber optisch und spielerisch schwächer als der Vorgänger.

Größeren kritischen und kommerziellen Erfolg feiern Lucasfilm Games bzw. der japanische Konzern JVC, der zu dieser Zeit die "Star Wars"-Videospiel-Lizenz innehat und als Publisher auftritt, mit einer SNES-Trilogie, die ebenfalls bei Sculptured Software entsteht. Die drei "Super Star Wars"-Spiele erscheinen ab 1992 im Jahresabstand und begeistern 16-Bit-Zocker wie Filmfans mit farbenfroher, detailverliebter Optik, authentischem Flair und einem abwechslungsreichen Spielverlauf, der vornehmlich aus Springen und Kämpfen besteht und durch einige Vehikelsequenzen aufgelockert wird. Alle drei Titel erweisen sich als fordernde, mitunter frustrierende Geschicklichkeitstests, die sich stark in Aufbau und Mechanik ähneln, aber von Teil zu Teil mit neuen Facetten versehen werden. So steigt die Zahl spielbarer Charaktere von drei auf fünf, individuelle Fertigkeiten und Jedi-Kräfte peppen die Action auf und die Filmhandlung wird zunehmend durch eigene, aber nie unpassende Einfälle der Entwickler erweitert. ▶

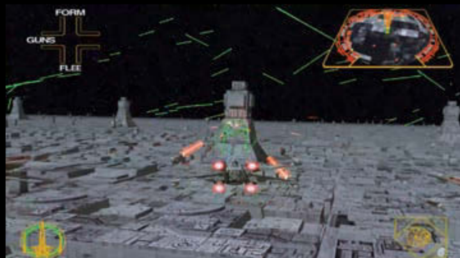






1995 springt LucasArts mit dem bei uns immer noch indizierten "Dark Forces" auf den Ego-Shooter-Zug auf (oben). PSone-Spieler bekommen eine dürftige Umsetzung, der Nachfolger "Jedi Knight" (Mitte) erscheint nur für PC. Erst in "Jedi Knight II" (unten) feiern Konsolenspieler (auf GameCube und Xbox) ein Wiedersehen mit dem Protagonisten Kyle Katarn.

1998	1998	1999	1999	1999	2000	2000	2000
Rebellion PC	**Rogue Squadron** N64, PC	**X-Wing Alliance** PC	**Episode I: The Phantom Menace** PSone, PC	**Episode I: Racer** N64, Dreamcast, PC	**Demolition** PSone, Dreamcast	**Episode I: Battle for Naboo** N64, PC	**Force Commander** PC



Factor 5 feiert mit der dreiteiligen "Rogue Squadron"-Reihe Verkaufserfolge. Von links oben im Uhrzeigersinn: Teil 1 erscheint für N64 und PC, die Fortsetzungen "Rogue Leader" und "Rebel Strike" kommen exklusiv für GameCube.






Mit der neuen Trilogie entstehen zahllose Produkte, die sich vornehmlich an den Konsolen-Massenmarkt richten – z.B. Rennspiele wie "Episode 1 Racer", "Super Bombad Racing" oder "Star Wars Demolition" (von oben).

Episode IV: LucasArts wagt und gewinnt

1993 wird George Lucas' Filmfirma umstrukturiert, aus der 1982 gegründeten Interaktiv-Abteilung Lucasfilm Games, die eigentlich mit Publisher Interplay verschmolzen werden soll, entsteht LucasArts – ein legendäres Spieleunternehmen, das bis zur Disney-Übernahme 2012 zahllose Bestseller entwickelt und veröffentlicht. Darunter auch etliche "Star Wars"-Spiele: Nach dem Ende des JVC-Deals werden keine weiteren Lizenzen mehr vergeben, man wagt sich ab 1993 selbst ins Publishing-Geschäft. Und das mit großem Erfolg: Erster LucasArts-"Star Wars"-Titel ist der Raumkampf-Simulator "X-Wing", der von einem Team um "Secret Weapons of the Luftwaffe"-Macher Lawrence Holland entwickelt wird, PC-Spieler mit moderner Polygonoptik begeistert und mit hoher Schwierigkeit fordert. Diverse Add-ons und Fortsetzungen (darunter "TIE Fighter", das 1994 zum ersten Mal aufseiten des Imperiums kämpfen lässt) bauen "X-Wing" zur erfolgreichen Serie aus, die allerdings Computerspielern vorbehalten bleibt.

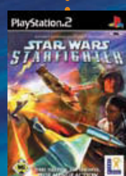
Anders "Rebel Assault": Der interaktive "Star Wars"-Film erscheint 1994 in einer abgespeckten (Mega-CD) bzw. ordentlichen (3DO) Konsolenversion, nachdem er im Jahr zuvor die PC-Gemeinde im Sturm erobert hat. In einer Zeit, in der 3,5-Zoll-Disketten das wichtigste Spielemedium sind und sich die Anschaffung eines CD-ROM-Laufwerks nicht lohnt, weil kein Entwickler die 650 MB einer CD sinnvoll füllt, liefert LucasArts mit "Rebel Assault" die Killer App für den neuen Massenspeicher. Das CD-exklusive Spiel lässt einen jungen Rebellen-Piloten (bzw. eine Pilotin) 15 Missionen lang gegen das Imperium ankämpfen, in diversen klassischen "Star Wars"-Vehikeln und sogar zu Fuß. Dabei ist der Großteil der Grafiken aus bekanntem sowie neu gedrehtem Filmmaterial digitalisiert, die Action läuft auf Schienen und innerhalb vorberechneter Sequenzen ab. Auch wenn "Rebel Assault" ein gleichermaßen seichtes wie frustrierendes Spiel ist, bricht es alle Verkaufsrekorde und macht die CD-ROM im Alleingang populär: Über 1 Million Mal verkauft sich der Titel, der wie kein anderer zuvor den Krieg der Sterne am eigenen Leib erlebbar macht. George Lucas, der dem Projekt wegen der neuen Filmszenen zunächst skeptisch gegenübersteht, ist "äußerst begeistert und stolz über die großartige Arbeit" des "Rebel Assault"-Teams, "über den großen Verkaufserfolg und die tollen Kritiken", wie er den Entwicklern in einem Brief (abgedruckt in der LucasArts-Historie "Rogue Leaders" von Rob Smith) im März 1994 mitteilt. "Mit 'Star Wars' auf CD-ROM habt Ihr meine originalen Story-Ideen auf eine neue und andere Form der Unterhaltung ausgeweitet. Ihr habt einen neuen Standard für interaktive Unterhaltung gesetzt."

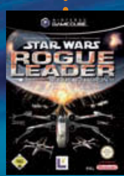
Episode V: Schwarz, rogue, gold

Anfang der 1990er testet Julian Eggebrecht noch die NES-"Star Wars"-Spiele für das Magazin Video Games, Mitte des Jahrzehnts entfesselt er mit seinen Kollegen von Factor 5 filmreife Weltraum-Action auf Konsolen. Nach ersten Arbeiten für LucasArts in Form von "Indiana Jones' Greatest Adventures" (SNES) und "Ballblazer Champions" (PSone) setzen die Kölner das zweite "Rebel Assault" auf die PSone um und ziehen schließlich nach Kalifornien, um unweit der Skywalker Ranch an eigenen "Star Wars"-Titeln zu werkeln. Mit

2000

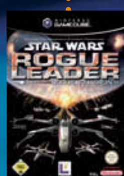
Episode I: Jedi Power Battles
PSone, Dreamcast, GBA

2001

Starfighter
PS2, Xbox, PC

2001

Super Bombad Racing
PS2

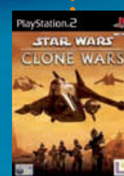
2001

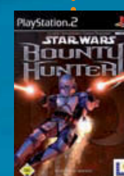
Galactic Battlegrounds
PC

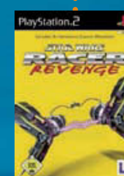
2001

Rogue Squadron II – Rogue Leader
GameCube

2001

Obi-Wan
Xbox

2002

The Clone Wars
PS2, Xbox, GameCube

2002

Bounty Hunter
PS2, GameCube

2002

Racer Revenge
PS2







Mit zwei "Knights of the Old Republic"-Teilen entführen die kanadischen Rollenspiel-Experten von BioWare "Star Wars"-Fans in eine Ära, die weit vor der Kino-Story liegt. Xbox- und PC-Spieler lassen sich von packenden Geschichten und ausgefeilten Charakteren begeistern.







Die Pandemic Studios inszenieren mit zwei "Star Wars Battlefront"-Teilen für PS2 und Xbox spannende Multiplayer-Gefechte zwischen Rebellen und Allianz. Teil 2 erscheint auch für die PSP, die von den englischen Entwicklern Rebellion mit zwei weiteren Episoden ("Renegade" sowie "Elite Squadron") bedacht wird.

"Rogue Squadron" erscheint Ende 1998 der Auftakt einer dreiteiligen Action-Reihe, die bis heute zu den denkwürdigsten interaktiven Umsetzungen der Sci-Fi-Saga zählt. Auf dem N64 (bzw. PC) führt der Spieler als Luke Skywalker eine Elitestaffel der Rebellen an, die zwischen Episode IV und V diverse Angriffs-, Verteidigungs- und Rettungsaufträge durchführt. Natürlich dürfen dabei AT-ATs mit Stahlseilen zu Fall gebracht werden, aber auch neue Planeten überfliegt man in altbekannten Schiffen wie X-, Y- oder A-wing. Zudem lässt sich Han Solos Falke freischalten.

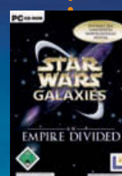
Der Erfolg von "Rogue Squadron" – allein in den USA verkauft sich das Modul über 1 Million Mal – führt nicht nur zum N64-Nachfolger "Battle for Naboo", der zwei Jahre später rasante Flug-Action in einer "Episode I"-Kulisse inszeniert. Auch eine echte Fortsetzung entsteht, die sich Nintendo exklusiv für die neue GameCube-Konsole sichert, und die deren US-Start als (nach "Luigi's Mansion") zweitbestverkaufter Titel unterstützt. "Rogue Leader" schickt erneut Luke Skywalker in furiose Luft- und Raumkämpfe gegen das Imperium, zudem darf mit Wedge Antilles einer der X-wing-Piloten gemimt werden, die den legendären Anflug auf den Lüftungsschacht des Todessterns überlebt haben. Das Spiel ist unkompliziert, rasant und spannend und bringt dank seiner grafischen und akustischen Brillanz die Atmosphäre der ersten Trilogie authentisch auf den Fernseher. Auch der Abschluss der Trilogie, "Rebel Strike", wird 2003 exklusiv für GameCube veröffentlicht und liefert wuchtige Raumschlachten mit viel "Star Wars"-Flair, Factor 5 integriert sogar den vielfach gewünschten Multiplayer-Modus. Allerdings schicken sie den Spieler auch zu Fuß oder am Steuer eines AT-STs in die Schlacht und sorgen damit für Missionen, die wegen massiver Schwächen in Handhabung und Spielmechanik öde ausfallen. Factor 5 arbeitet in den Folgejahren an "Rogue Squadron"-Titeln für andere Konsolen – Xbox, Xbox 360 und schließlich Wii. Keiner davon wird allerdings ein finales Produkt. Der letzte Versuch scheitert wegen Finanzierungsproblemen und dem Ende des Unternehmens 2009.

Episode VI: Flut ohne Flair

Auch mehr als eine Dekade nach dem letzten Film erscheinen Jahr um Jahr "Star Wars"-Spiele, die sich stets aufs Neue mit den wohlbekannten Charakteren, Ereignissen und Schauplätzen beschäftigen. Der Start der neuen Trilogie im Jahr 1999 beschert dem "Star Wars"-Universum endlich eine Vielzahl frischer Helden, Bösewichte, Geschichten und Orte – und sorgt gleichzeitig für eine Flut von Konsolentiteln. Die sind handwerklich zwar oft ordentlich, lassen aber das einzigartige Flair früherer interaktiver "Star Wars"-Abenteuer vermissen – warum sollte es den Spielern mit der neuen Trilogie auch anders gehen als den altgedienten Fans der Saga? Auf PSone werden im Action-Adventure "The Phantom Menace" hauptsächlich als Obi-Wan bzw. Qui-Gon die Ereignisse des vierten Films nachgespielt, in "Episode I: Racer" auf Dreamcast und N64 als Anakin & Co. Pod-Rennen ausgetragen und im Xbox-exklusiven "Obi-Wan" Lichtschwert und Machtfähigkeiten gezückt. Die Existenz zahlreicher weiterer "Star Wars"-Titel aus der ersten Hälfte der 2000er ist heute nur noch für Sammler von Games-Skurrilitäten und Memorabilia der Weltraumsaga relevant. Ob "Jedi Power Battles", "Jedi Starfighter", "Demolition", "Super Bombad Racing", "Clone Wars" oder "Revenge of the Sith" – spielerisch sind die zahlreichen, oft seelenlosen Lizenzarbeiten zu Recht in Vergessenheit geraten.

Episode VII: Zurück in die Vergangenheit

Das frühe 21. Jahrhundert bringt aber nicht nur jede Menge Durchschnitts-Daddeleien auf Basis der Prequel-Trilogie hervor, sondern auch zwei legendäre "Star Wars"-Rollenspiele. 2002 wendet sich LucasArts an die Entwickler BioWare, die sich mit den auf dem D&D-System basierenden RPGs "Baldur's 

2002	2002	2003	2003	2003	2003	2004	2004	2005
								
Jedi Knight II – Jedi Outcast Xbox, GameCube, PC	**Jedi Starfighter** PS2, Xbox	**Rogue Squadron III – Rebel Strike** GameCube	**Jedi Knight – Jedi Academy** Xbox, PC	**Knights of the Old Republic** Xbox, PC	**Galaxies – An Empire Divided** PC	**Knights of the Old Republic II** Xbox, PC	**Battlefront** PS2, Xbox, PC	**Episode III – Revenge of the Sith** PS2, Xbox, GBA, NDS





Mit "Lego Star Wars" startet der englische Entwickler Traveller's Tales 2005 seinen Siegeszug durch die populärsten Entertainment-Marken des Planeten. Das "Star Wars"-Universum wird in drei Titeln ("Das Videospiel", "Die klassische Trilogie" und "The Clone Wars") legofiziert.



Verspielte Fans der "Clone Wars"-TV-Serie haben nur wenig Auswahl: Die "Lichtschwertduelle" von 2008 sind Wii-exklusiv und wenig spannend.

STARKE SERIE, SCHWACHE ADAPTIONEN

Von 2008 bis 2014 produziert Lucasfilm Animation "Star Wars: The Clone Wars": Die 121 TV-Episoden und einen Kinofilm umfassenden, computeranimierten Abenteuer sind zeitlich zwischen den Kino-Episoden "II" und "III" eingeordnet und drehen sich um die Jedis Anakin Skywalker, Ahsoka Tano, Obi-Wan Kenobi sowie Großmeister Yoda. Zwei Spieladaptionen erscheinen bereits Ende 2008 in Form von "The Clone Wars: Die Jedi-Allianz" für DS sowie "The Clone Wars: Lichtschwertduelle" für Wii. Beide Titel richten sich an eine junge Zielgruppe, das Handheld-Abenteuer ist halbwegs gelungen, der Wii-Lichtschwertkampf hässlich, kurz und öde. Die australischen Entwickler Krome Studios versuchen im Folgejahr noch einmal ihr Glück mit dem Action-Adventure "The Clone Wars: Republic Heroes", das für eine ganze Reihe Konsolen erscheint und ebenfalls optisch wie spielerisch enttäuscht. Für Fans der Animationsserie bleibt so nur noch der Griff zur ordentlichen Lego-Adaption der Klonkriege.




Das letzte Game von LucasArts ist "Kinect Star Wars", das ein paar dürftige Minispiele wie diesen Tanzwettbewerb bietet. Cooler ist die Xbox-360-Sonderedition (rechts), die gleichzeitig erscheint.

Gate" und "Neverwinter Nights" in der PC-Gemeinde einen Namen gemacht haben. Die Kanadier ergreifen die Chance und wählen als Setting die Ära der Alten Republik, die 4.000 Jahre vor den Geschehnissen der Filme liegt und bis dahin nur von einer Comic-Serie des Verlags Dark Horse, "Tales of the Jedi" (bei uns "Jedi-Chroniken"), thematisiert wird. Die große Freiheit, die LucasArts BioWare bei der Gestaltung von Story (die Entwickler bringen mit den amphibischen Selkath sogar eine nagelneue Rasse in den "Star Wars"-Kanon ein) und Spiel gewährt, zahlt sich aus: "Knights of the Old Republic" ist ein wunderbar abwechslungsreiches Xbox-(und später auch PC-)RPG mit einem hohen spielerischen Freiheitsgrad, unvergesslichen Charakteren und überragender Story.

Der große Erfolg verlangt nach einer Fortsetzung, die allerdings von Obsidian Entertainment (hervorgegangen aus den Black Isle Studios, die zuvor mehrmals mit BioWare zusammengearbeitet hatten) entwickelt wird. Obsidian gelingen vielschichtige Charaktere und eine erstklassige Story, dafür stoßen sich Xbox- und PC-Spieler an zahlreichen Bugs und einer angegrauten Optik. Ein drittes "KOTOR" wird LucasArts-intern begonnen, kommt über die Designphase aber nicht hinaus. Dafür arbeitet BioWare ab 2006 an einem "Star Wars"-Online-Rollenspiel, das schließlich Ende 2011 unter dem Titel "The Old Republic" für PC erscheint und – obwohl es den Erwartungen von Publisher und Publikum nicht gerecht wird – bis heute mit neuen Inhalten und Erweiterungen versorgt wird.

Episode VIII: Krieg der Klötzchen

Ab 1999 veröffentlicht der dänische Spielzeugkonzern Lego Bausätze, die sich mit Vehikeln, Kulissen und Charakteren der Weltraum-Saga befassen, sechs Jahre später feiern die "Star Wars"-Minifiguren ihr interaktives Bildschirmdebüt. "Lego Star Wars: Das Videospiel" ist nicht nur das erste Lego-Spiel der englischen Entwickler Traveller's Tales, sondern auch das erste Lego-Spiel, das sich um eine große Entertainment-Marke dreht – u.a. "Indiana Jones", "Batman", "Der Herr der Ringe" oder "Harry Potter" gesellen sich in den Folgejahren hinzu.

"Lego Star Wars" liefert die Blaupause für all die folgenden Lego-Titel: Trotz kurioser Klötzchen-Optik ist der Wiedererkennungswert von Figuren und Szenerien hoch, das Spiel folgt eng der Filmhandlung (hier dient die neue Trilogie als Vorlage), Dutzende Charaktere lassen sich freischalten bzw. steuern, es wird viel gekämpft, gesammelt, getüftelt und gelacht. Mit "Die klassische Trilogie" kommt bereits im Folgejahr eine Fortsetzung, die sich mit über 8 Millionen Einheiten noch besser als der Erstling verkauft und nicht mehr nur für Konsolen der sechsten Generation, sondern auch für die Xbox 360 erscheint. 2007 kommen schließlich alle Besitzer moderner Konsolen in den Genuss von "Die komplette Saga". "Star Wars III: The Clone Wars" adaptiert schließlich 2011 die populäre Zeichentrick-Serie und beendet erst einmal den Krieg der Klötzchen.

2005



Battlefront II
PS2, Xbox, PSP

2005



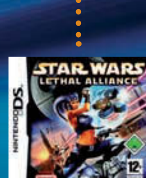
Republic Commando
Xbox, PC

2005



Lego Star Wars: The Video Game
PS2, Xbox, GameCube

2006



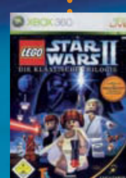
Lethal Alliance
PSP, DS

2006



Empire at War
PC

2006



Lego Star Wars II: The Original Trilogy
PS2, Xbox, Xbox 360, GameCube, PSP, PC

2006



Battlefront: Renegade Squadron
PSP

2007



Lego Star Wars: The Complete Saga
PS3, Xbox 360, Wii, PC

2008



The Force Unleashed
PS2, PS3, Xbox 360, Wii





Auf der E3 2012 enthüllt LucasArts das optisch überragende "Star Wars 1313", in dem Kopfgeldjäger Boba Fett die Hauptrolle spielen soll. Nach der Disney-Übernahme wird das Projekt beerdigt.



Ende des letzten Jahrzehnts erscheinen zwar nur noch wenige interaktive "Star Wars"-Produkte, zwei "The Force Unleashed"-Actiontitel führen aber zumindest einen neuen, interessanten Charakter ein – den Darth Vader-Lehrling Starkiller.



Die erfolgreichste "Star Wars"-Spieleserie dürfte das bislang zweiteilige "Angry Birds Star Wars" sein: Allein das Ende 2012 veröffentlichte Debüt wurde in einem dreiviertel Jahr mehr als 100 Millionen Mal auf iOS-, Android- und Windows-Smartphones geladen.

Episode IX: The Force Fatigued

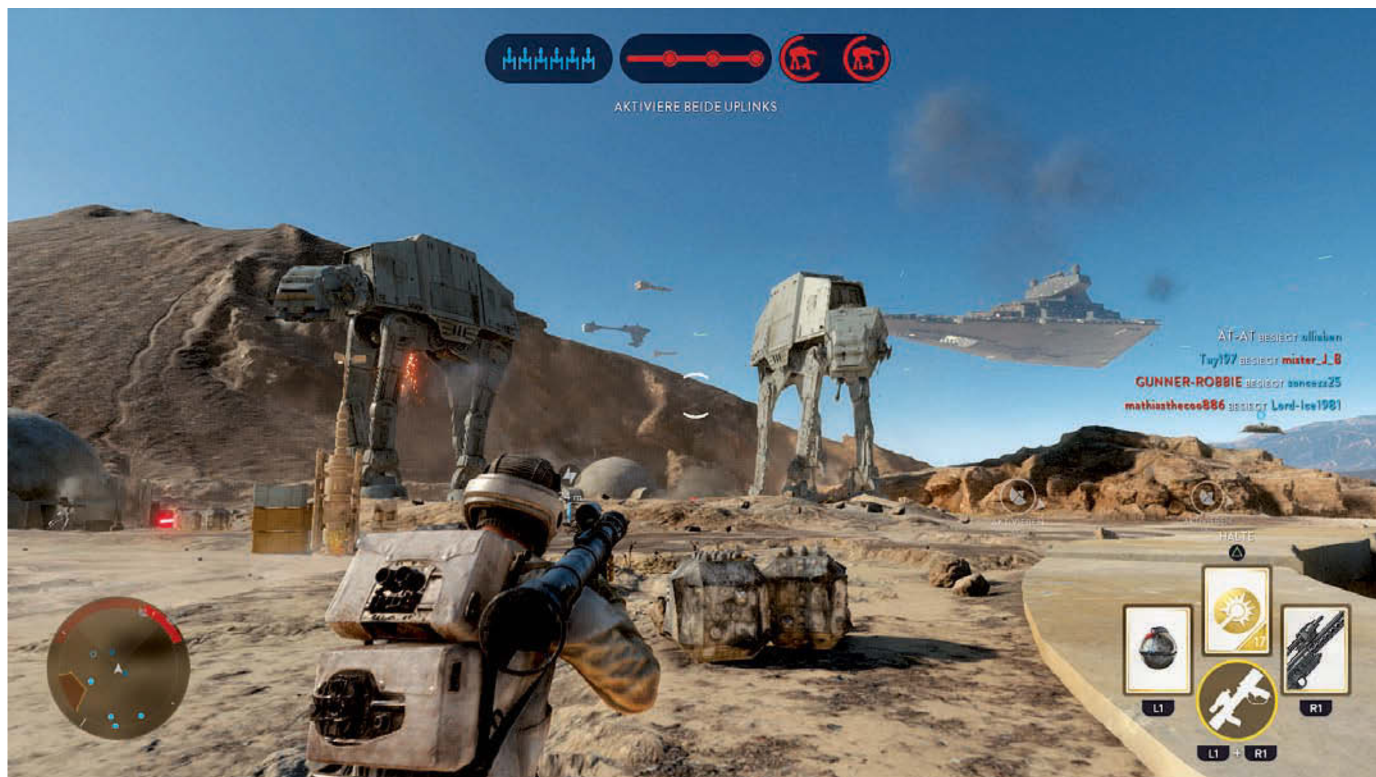
Abseits der Lego-Spiele und "The Old Republic" wird es ab dem Kinostart der bislang letzten Episode, "Die Rache der Sith", ziemlich ruhig im interaktiven "Star Wars"-Universum. "The Force Unleashed" erzählt 2008 eine neue Geschichte, die zwischen Episode "III" und "IV" liegt und den Spieler als düsteren Helden und Darth-Vader-Zögling Starkiller in ein kampflastiges Action-Adventure schickt. Eine tolle Story und schicke Machtfertigkeiten machen Laune und den Titel halbwegs erfolgreich, eine laue Fortsetzung schickt die Marke zwei Jahre später in Frührente. Von vornherein wenig Hoffnung auf ein ansprechendes Spielerlebnis macht "Kinect Star Wars", das im Frühjahr 2012 als (was zu diesem Zeitpunkt noch niemand ahnt) letzter LucasArts-Titel erscheint. Wie zu erwarten, ist die Bewegungssteuerung von Lichtschwertkämpfen und Pod-Rennen nervig, bei einem galaktischen Tanzduell beweisen die Entwickler Humor und knallharte "Star Wars"-Fans hoffentlich eine hohe Leidensfähigkeit. Das Beste an "Kinect Star Wars" ist die gleichzeitig veröffentlichte Sonderedition der Xbox 360, deren Optik von den Droiden R2-D2 und C-3PO inspiriert ist.

Mit der Übernahme von Lucasfilm durch Disney im Herbst 2012 endet nicht nur die Geschichte von LucasArts als Entwickler und Publisher (heute spielt der Name nur noch bei der Lizenzvergabe eine Rolle), auch das vielversprechende neue Action-Abenteuer "Star Wars 1313" wird eingestampft. Electronic Arts bekommt die Rechte für "Star Wars"-Spiele, die sich an das Core-Publikum richten, und der Micky-Maus-Konzern selbst nutzt die Marke, um das hauseigene Toys-to-Life-Produkt "Disney Infinity" im Kielwasser der neuen Kino-Episode "Das Erwachen der Macht" zum Erfolg zu führen. *sf*



Star Wars Battlefront

SYSTEM **PS4 / XOne** GENRE **Action** USK **16** ENTWICKLER **DICE, Schweden** HERSTELLER **Electronic Arts** TERMIN **im Handel** PREIS **60 Euro**



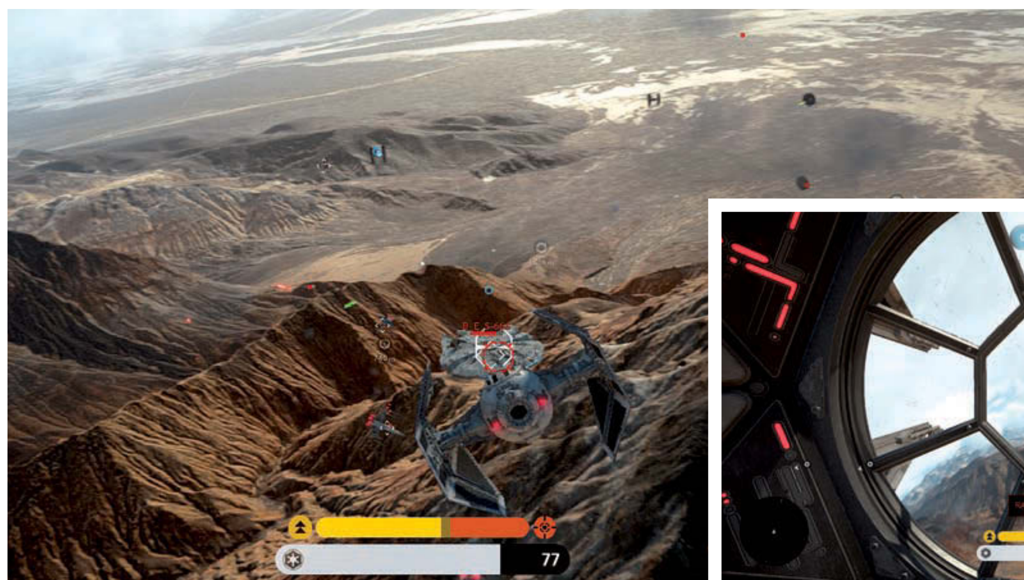
PS4 Achtung, hier unten! Die schwerfälligen AT-ATs sind Dreh- und Angelpunkt des "Kampfläuferangriff"-Modus. Während das Imperium den Vormarsch der Kolosse schützt, müssen die Rebellen Uplink-Stationen aktivieren und halten, um die Vehikel durch Y-wing-Bombardement verwundbar zu machen.

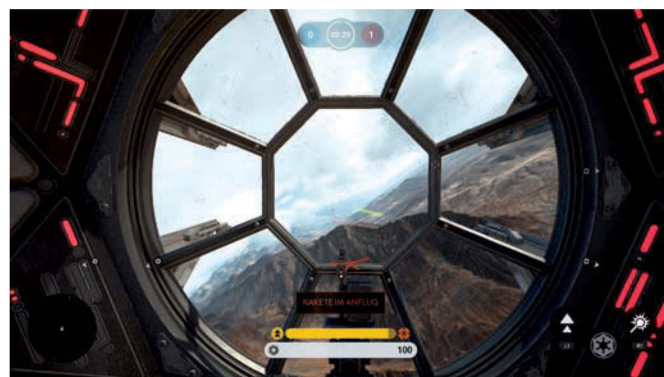
Was wurde im Internet damals geschimpft und gezetert, als bekannt wurde, dass das neue "Battlefront" bei DICE entsteht. Die können doch nur "Battlefield", also werden sie sicher nur Maschinengewehre durch Blaster und Panzer durch X-Flügler ersetzen, lauteten die Unkenrufe. Doch wie gegenstandslos diese Befürchtungen waren, merkt man bereits im ersten Match. Mit den taktisch und spielerisch anspruchsvollen Schlachten eines "Battlefield" hat das aktuelle DICE-Werk nämlich überhaupt nichts gemeinsam. "Battlefront" geht seinen eigenen Weg und spricht ein völlig anderes Publikum an: den Massenmarkt.

Simpel und spaßig

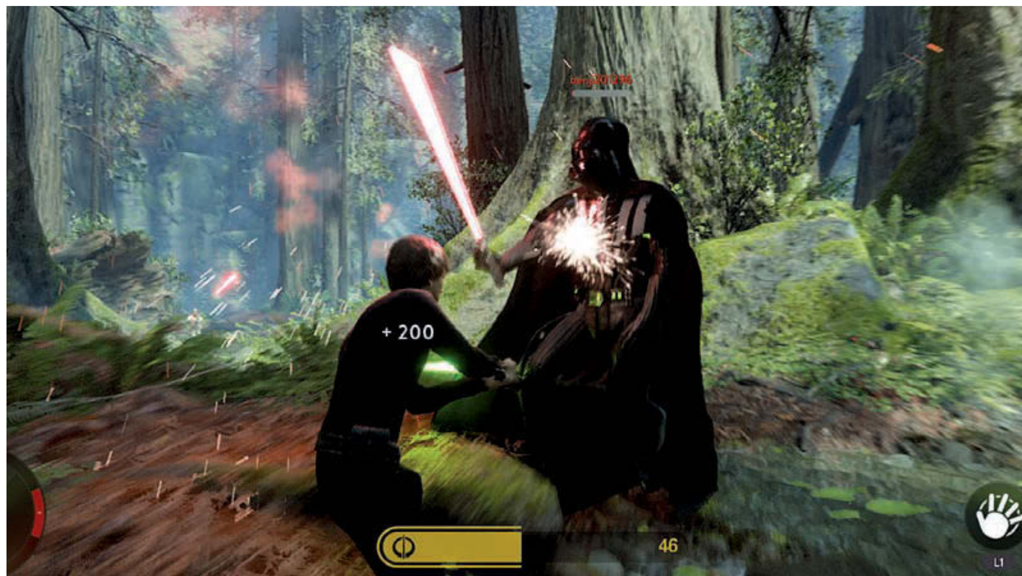
Wer kein Shooter-Experte ist, kennt das Problem: Man möchte einfach mal mit "Call of Duty" oder "Battlefield" ein bisschen Spaß haben – doch wagt man sich ins Online-Gefecht, kommt schnell Frust auf. Die Gegner verfügen über Reflexe, bei denen Lucky Luke vor Neid erblassen würde, tragen ausgefeilte hochstufige Mordwerkzeuge und für die effektive Steuerung eines Helikopters oder Jets braucht man einen Flugschein. Kaum hat man die Nase aus der Deckung gesteckt, wird man umgeholzt – und nach einer saftigen Niederlagenserie sind der gemütliche Zockerabend und die eigene Laune im Eimer.

Kennt Ihr dieses Gefühl, ist "Star Wars Battlefront" genau das Richtige für Euch. Denn hier gibt es weder Soldatenklassen noch Waffenaufsätze und Killstreaks. Stattdessen nehmt Ihr einfach Euren Blaster (die Einstiegsvariante ist ausgewogen und hat keine Nachteile gegenüber den freischaltbaren Wummen) und stürzt Euch in einen von neun Mehrspieler-Modi. Keine Sorge, die ersten Kills gelingen dank der schnörkellos guten Steuerung und vier gelungenen Trainingsmissionen schnell, den Rest erklärt das Game Stück für Stück. Als normaler Soldat spielt Ihr aus Ego- oder Schulter-Perspektive – wir empfehlen Letzteres wegen der größeren Übersicht. Da

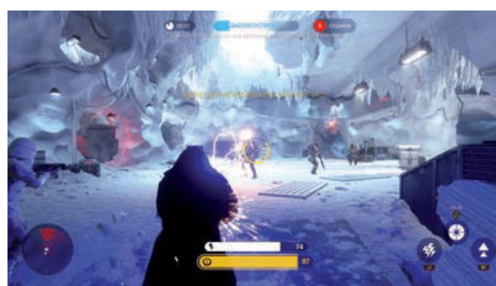




PS4 In den Modi "Vorherrschaft", "Kampfläuferangriff" und "Jägerstaffel" fliegt Ihr mit TIE-Jägern und -Bombern sowie X- und A-wing, Snowspeeder, Han Solos Millennium Falken und Boba Fetts Slave I durch die Lüfte, stapft als AT-ST herum oder feuert die Waffen des AT-AT ab. Die Steuerung ist fix erlernt, in der optionalen Cockpit-Sicht leidet die Übersicht.







PS4 Je nach gewählter Spielvariante und gesammeltem Upgrade schlüpft Ihr in die Rolle von Luke, Leia, Han Solo, Darth Vader, Boba Fett oder Imperator Palpatine. Jeder besitzt eigene besondere Fähigkeiten und hält einer Menge Beschuss stand.

GUT



Sascha Göddenhoff

Die Aufmachung ist super und für mich das entscheidende Kriterium, "Star Wars Battlefront" zu spielen. Denn die verschiedenen Planeten wurden toll gestaltet: Ich verteidige die verschneite Rebellenbasis auf Hoth, husche durch den Endor-Dschungel, schwitze bei heißen Tatooine-Gefechten und sause mit TIE fighter oder X-wing durch den Luftraum über Sullust – eine Todesstern-Map fehlt ja leider. Dazu klingt "Battlefront" sensationell: Meine Surround-Anlage bringt die Themen und Soundeffekte der Gefechte mit wunderbarer Dynamik ins Wohnzimmer. Kurz gesagt: Egal, was ich wo spiele, immer kommt feines "Sternenkrieg"-Feeling auf. Ich erwähne das so explizit, weil die eigentliche Action aus Ego-, Schulter- oder Cockpit-Perspektive spielerisch eher seicht ausfällt – was jedoch nicht abwertend gemeint ist. Es ist gut, dass auch Einsteigern aufgrund des simplen Waffen- und Extrasystems immer ein paar Abschüsse gelingen – gerade in den großen Spielmodi tummeln sich dafür ausreichend Feinde. Alles gut, möchte ich sagen, aber sicher nicht super. Dafür fehlen mir vor allem launige Solo-Inhalte und spielerische Anreize in Form cooler, freischaltbarer Fähigkeiten.

MEHR CREDITS MIT DER GRATIS-APP

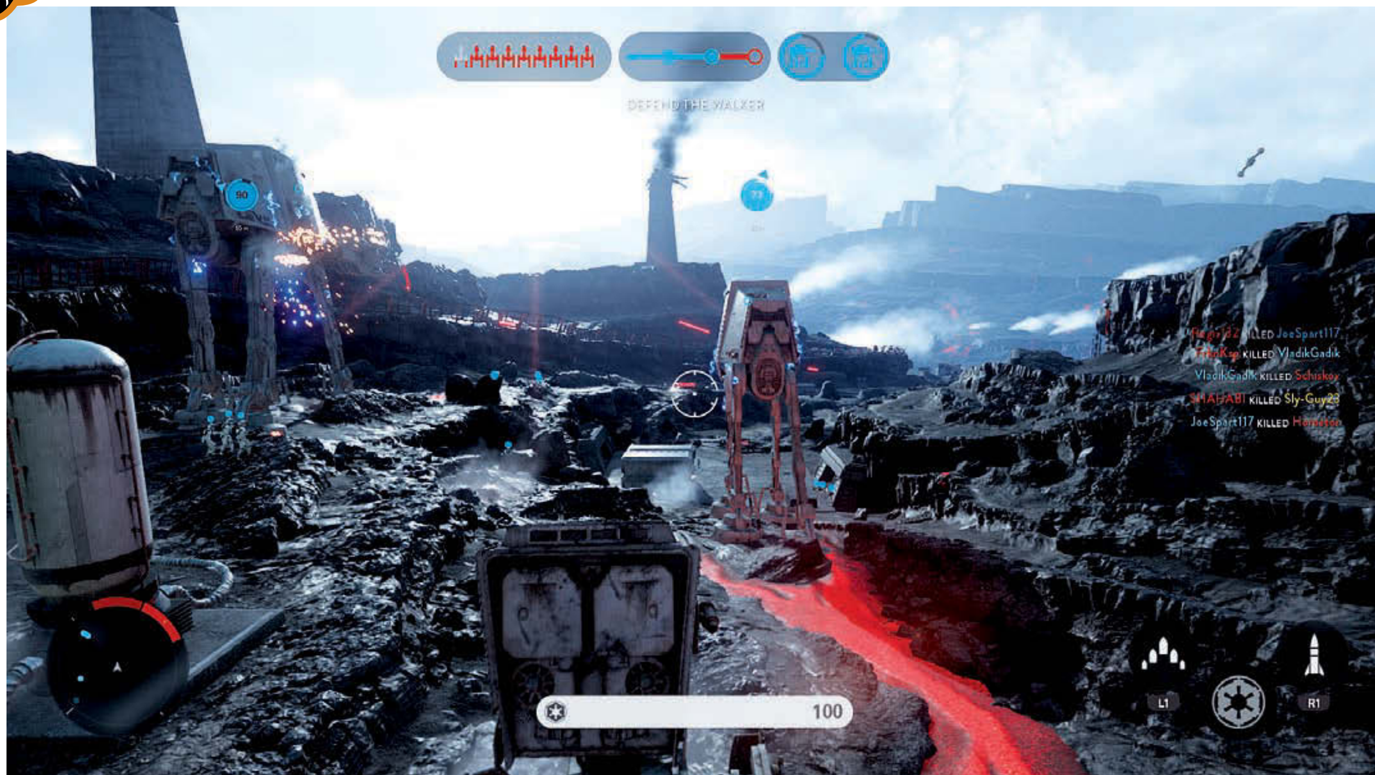
Neben dem Spiel bietet EA für iOS und Android die kostenlose "Battlefront"-Companion-App an. In der überwacht Ihr nicht nur Euren Fortschritt, Ihr spielt auch ein simples Rundenstrategiespiel namens "Base Command", das Euch mit jedem Sieg ein paar zusätzliche Credits für das Hauptspiel beschert.

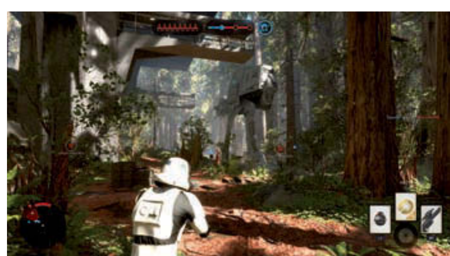
die Laserwaffen keinen Rückstoß haben und kaum verziehen, könnt Ihr auf das obligatorische Zielen über Kimme und Korn verzichten – wer sich an das Schießen aus der Hüfte gewöhnt, gewinnt eine wertvolle Sekunde im Duell. Auf Munition müsst Ihr nicht achten, wohl aber auf Überhitzung: Wird Eure Waffe durch Dauergebrauch zu heiß, ist sie einige Sekunden unbrauchbar. Ballert also nicht pausenlos und drückt in "Gears of War"-Manier zur richtigen Zeit auf Viereck bzw. X, um Eure Wumme falls nötig auf einen Streich abzuschrecken. Durch Abschüsse, absolvierte Matches und erfüllte Missionsziele steigt Ihr im Rang und verdient Credits, die Ihr nach und nach in neue Waffen, Euer Aussehen oder in neue Sternkarten steckt. Dabei handelt es sich um die Spezialfähigkeiten von "Battlefront": Nach und nach bekommt Ihr die Möglichkeit, bis zu zwei Objekte wie Granaten und eine Anti-Fahrzeug-Rakete sowie einen temporären Bonus wie genaueres Feuern oder Energiemunition als Eure Kartenhand mit ins Feld zu nehmen. Diese Boni laden sich entweder nach Gebrauch wieder auf oder sie stehen pro Match begrenzt oft zur Verfügung. Zwischen den Schlachten dürft Ihr Eure Hand beliebig konfigurieren, um auf die Anforderungen der Spielmodi perfekt eingestellt zu sein. Zusätzlich finden sich im Feld Marken, die Extras gewähren: So legt Ihr Hand an ein aufstellbares Geschütz, steigt in ein Fahrzeug oder übernehmt temporär die Rolle eines "Star Wars"-Helden und räumt die Frontlinie im Alleingang ab. Egal, ob Ihr als Sturmtruppler herumlauft, in der faltigen Haut des Imperators steckt oder im AT-ST über das Feld stapft – Steuerung und Spielgefühl sind stets eingängig, selbst absolute Neulinge sollten keine Schwierigkeiten haben. Auch die Spielmodi-Auswahl präsentiert sich simpel und übersichtlich: Jede der neun Kacheln im Mehrspieler-Menü beherbergt eine kurze Beschreibung und informiert über die maximale Spielerzahl und das Vorkommen von Helden und Fahrzeugen. Ganz wichtig: Ihr dürft sogar die Karte wählen, auf der Ihr beginnen wollt – keine Selbstverständlichkeit im Shooter-Sektor. Konventionell bis pfiffig sind die Matchvarianten. Neben den üblichen Modi "Gefecht" (Team-Deathmatch), "Fracht" (Capture the Flag) und "Abwurfzone" (erobert Versorgungskapseln) freuen sich Fans der "Star Wars"-Protagonisten über "Heldenjagd" (ein Spieler ist der Held, wird er getötet, übernimmt sein Killer den Part) und "Helden versus Schurken", bei dem die Seite unterliegt, die als Erste ihre ikonischen Anführer verliert. Freunde der Fliegerei schwingen sich in





PS4 Solospieler setzt "Star Wars Battlefront" auf Diät. Neben vier Trainingsmissionen gibt es für Einzelgänger die Matchvarianten "Schlacht" (links, mit KI-Kollegen gegen KI-Truppen kämpfen) und "Überleben" (rechts, übersteht 15 Feindwellen), aber keine echte Kampagne. Wer will, nimmt online oder per Splitscreen immerhin einen Kumpel mit.



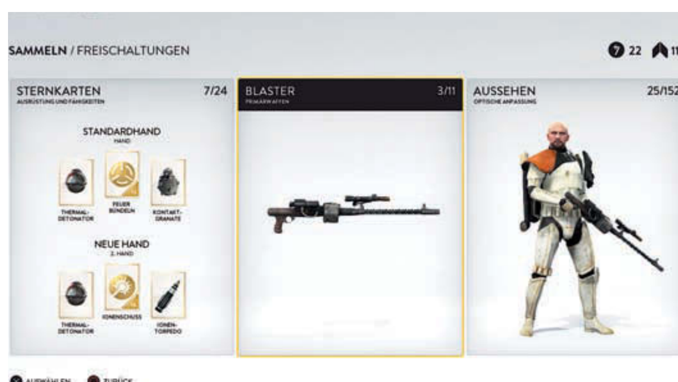






PS4 Zum Start bietet "Star Wars Battlefront" vier Planeten mit jeweils mehreren thematisch ähnlichen Schauplätzen: Auf Sullust arbeitet Ihr Euch durch zerklüftete Canyons aus Lava und Vulkanasche, Endor bietet eine der schönsten Vegetationen der derzeitigen Videospielewelt, auf Hoth dominieren Eis und Schnee, jede Menge Sand gibt es auf Tatooine.

"Jägerstaffel" ausschließlich in die Lüfte, in "Droidenalarm" wollen drei über die Karte laufende Blecheimer erobert und verteidigt werden. Die Königsdisziplinen von "Battlefront" sind "Kampfläuferangriff" und "Vorherrschaft". In Ersterer müssen die Imperialen zwei AT-ATs bis zum Ziel eskortieren: Haltet dafür die Rebellen davon ab, Uplink-Stationen einzunehmen, mit denen Y-Flügler herbeigerufen werden, welche die Läufer verwundbar machen. Trotz Nachjustierung im Vergleich zur Beta hat hier das Imperium immer noch Vorteile. In "Vorherrschaft" messt Ihr Euch mit 40 Leuten auf riesigen Karten und kämpft um Kontrollpunkte, während spielergesteuerte Läufer und Flugzeuge vorbeirauschen und Helden wie Schurken die Reihen aufmischen. Hier regiert oftmals das Chaos, da es kein Squad-System gibt, also niemand Angriffe koordinieren kann. Trotzdem macht die Massenkeilerei immer wieder Spaß, auch, weil es keine Wartezeiten beim Respawn gibt und man bei so vielen Gegnern sicher ein unaufmerksames Ziel findet.



PS4 Erspielte Credits steckt Ihr in Freischaltungen: Neben neuen Sternkarten holt Ihr Euch neue Waffen und werkelt am Aussehen Eurer Spielfigur.

Irgendwann wird die spielerische Schlichtheit des Titels allerdings problematisch. Denn wo man sich in "Battlefield" und "Call of Duty" ständig verbessert, lernt, seine Rolle auszufüllen, und seine gewählte Waffe immer weiter verfeinert und ausbalanciert, stagniert das Spielerlebnis in "Battlefront" vergleichsweise schnell. Die geringe Einstiegshürde wird zum Stolperstein für diejenigen, die gerne tiefer in die Materie eindringen und sich nicht nur durch einen anderen Kopf von Neulingen unterscheiden würden. Hier bietet der Titel zu wenig – das wiederum macht ihn interessant für Gamer, die online gelegentlich einfach nur Spaß haben wollen. Als langfristiger Grund, die Konsole einzuschalten (wofür "CoD" und Co. bei vielen passionierten Actionspielern steht), eignet sich "Battlefront" aber nicht.

Apropos allein: Warum wir so wenig über die Solo-Elemente berichten? Weil es in dem Bereich kaum etwas gibt, für Einzelgänger lohnt sich "Star Wars Battlefront" nicht. Allein oder kooperativ über das Netz oder per Splitscreen tretet Ihr lediglich in Schlachten gegen die KI an oder übersteht 15 immer stärker werdende Feindwellen, wobei Ihr für bestandene Herausforderungen Sterne sammelt. Eine zusammenhängende Kampagne gibt es nicht. Wenn Ihr nicht gerade stupide Credits einheimsen wollt, könnt Ihr diese Inhalte getrost ignorieren.

Fanservice pur

Immens wichtig bei einem Spiel mit so einer prominenten Marke ist die Atmosphäre. Fühlt man

LOHNT SICH DER SEASON PASS?

EA-üblich gibt es auch für "Star Wars Battlefront" einen Season Pass. Der kostet 50 Euro und beschert Euch Zugang zu vier kommenden Erweiterungen. Insgesamt enthalten sind darin 16 neue Mehrspieler-Karten, 4 weitere Spielmodi, 4 zusätzliche "Star Wars"-Helden, neue Sternkarten und Waffen sowie das "Shoot First"-Emote. Natürlich könnt Ihr die Erweiterungen später auch einzeln kaufen, mit dem Season Pass erhaltet Ihr sie aber zwei Wochen früher.





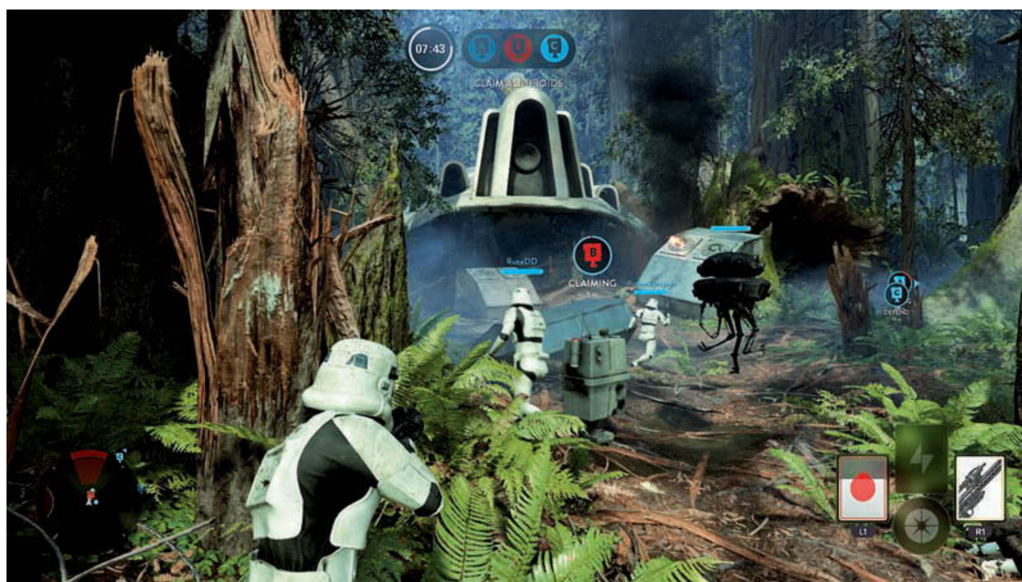
PS4 Der 1,5 GB schwere kostenlose "Jakku"-DLC lässt Euch auf zwei Wüstenkarten los und hat einen neuen Mehrspieler-Modus an Bord: In "Wendepunkt" müssen die Rebellen innerhalb eines Zeitlimits nach und nach aufeinanderfolgende Kontrollpunkte erobern.

sich bei einer Partie "Battlefront" wie im "Star Wars"-Universum? Mit Sicherheit! Dafür sorgen nicht nur Bild und Ton (dazu später mehr), sondern auch die vielen kleinen Details. Auf Endor fliegen ab und an Ewoks mit ihren Segelfliegern herum und werfen Euch Steine an den Kopf, auf Tatooine verstecken sich Jawas in ihrem Sandkriecher-Kettenfahrzeug und im AT-ST-Tutorial auf Sullust stößt sich im Intro ein Sturmtruppler im Hintergrund den Kopf – genau wie in Episode IV. Diese Kleinigkeiten zeigen DICEs Liebe zum Detail. Sauer stößt bei der deutschen Synchronisation allein auf, dass außer Luke, Leia und Han Solo keine Originalstimmen dabei sind. Das fällt bei Darth Vader und C-3PO deutlich auf. Wer es übrigens noch nicht bemerkt hat: "Battlefront" behandelt ausschließlich die Zeit der ursprünglichen Filmtrilogie, Jar Jar Binks und Co. läuft man nicht über den Weg. Vielleicht passiert das in einer der geplanten Erweiterungen. Einen Ausreißer bilden die Zusatzkarten auf Jakku, welche im Zusammenhang mit dem neuen Kinofilm "Das Erwachen der Macht" veröffentlicht wurden.

Audiovisueller Genuss

Der Release von "Battlefront" überraschte mit DICE-untypischen stabilen Servern, und auch Wochen nach Release gibt es keinerlei Ausfälle oder Verbindungsschwierigkeiten zu beklagen. Auch die Grafik überzeugt: Charaktermodelle, Fahrzeuge und Umgebungsdetails gleichen den Filmrequisiten aufs Haar, Beleuchtung und Materialien sind ein Traum und werden nur noch von "The Order: 1886" getoppt. Einzig flimmernde Kanten bei schmalen Objekten wie Funkantennen sowie Detailarmut und flache Texturen bei weiten Entfernungen halten uns von der Höchstwertung ab.

Der Sound ist (abgesehen vom Synchronsprecherproblem) "Star Wars" pur: Von den kreischenden Turbinen der TIE-Jäger über das Zischen der Lasergewehre bis zu den klackernden Schrittgeräuschen der Sturmtruppen hat DICE den Ton perfekt getroffen. Mit einer Surround-Anlage fühlt Ihr Euch wie auf dem Schlachtfeld. Fraglich bleibt nur der Umfang der angekündigten Unterstützung des Soundformates Dolby Atmos, das über Deckenlautsprecher zusätzlichen Raumklang bietet. "Battlefront" sollte das erste Spiel sein, das dieses Feature bietet, bisher fehlt davon aber jede Spur. Auf Anfrage erklärte man uns, für PC werde es irgendwann einen Patch geben – ob Konsoleros mit solchen Soundsystemen auch in den Genuss kommen, konnte man uns noch nicht sagen. *tk*



PS4 Lustiger Einfall: Statt sich um langweilige Kontrollpunkte zu streiten, müsst Ihr in "Droidenalarm" drei der namensgebenden herumlaufenden Roboter aufspüren und vor dem feindlichen Team beschützen.

GUT



Tobias Kujawa

Die Zielrichtung von "Star Wars Battlefront" fällt jedem Shooter-Spieler sofort auf: möglichst viele Gamer jeder Alters- und Könnenklasse abholen und allen eine launige Zeit bescheren. Das sieht man alleine daran, dass in den Spielerlisten vor und nach den Matches kein Rang angegeben wird. Daran finde ich überhaupt nichts verkehrt, Online-Action kann aus der Sicht von Gelegenheitszockern nämlich sehr anstrengend und spaßbefreit sein. In "Battlefront" gibt es statt Soldatenklassen, komplexer Fahrzeugsteuerung und Pick-10-System direkten Spaß ohne Druck, ich verirre mich immer wieder gern nach Tatooine, Hoth und Co., um den Rebellen mit meinen weißen Stiefeln in den Hintern zu treten. Allerdings fehlen mir durch das auf Zugänglichkeit getrimmte Spielsystem auch Sogwirkung und Langzeitmotivation. Die unterschiedlichen Blaster sind ja ganz nett, ich kehre aber immer wieder zur Standardwaffe zurück. Auch bei den Sternkarten war ich schnell zufrieden, als ich ein paar Granaten zur Hand hatte (und Gott sei Dank ist die in der Beta viel zu starke Cycler Rifle nicht mehr Bestandteil von jedermanns Arsenal!). Daher werde ich mich sicher nicht so sehr in "Battlefront" verbeißen wie in "Battlefield".

Fakten-Check

PS4 vs. XOne

Auf beiden Systemen läuft "Battlefront" mit fast durchgängig 60 Bildern pro Sekunde. Auf PS4 liegt die Auflösung bei 900p, auf XOne nur bei 720p, was sich an unschärferen Kanten zeigt. Die XOne-Fassung ruckelt auch mehr.

Gefällt

- » fantastisches Mittendrin-Gefühl
- » eingängige Steuerung, die auch Neulinge schnell verinnerlichen
- » audiovisuell toll

- » keine vernünftigen Solo-Inhalte
- » spielerisch mangelt es an Tiefgang und Komplexität, darunter leidet die Langzeitmotivation

Missfällt

Worum geht es im Spiel?

- TIE FIGHTER FLIEGEN
- DIE MACHT NUTZEN
- LASER VERSCHIESSEN
- AT-ST STEUERN

SPIELSPASS 80

Singleplayer	●●●○○○○○○○
Multiplayer	●●●●●●●●○○
Grafik	●●●●●●●●●○
Sound	●●●●●●●●●●

Unterstützt **bis 40 Spieler (online)**
Sprache **einstellbar**
Text **einstellbar**

- » 4 Planeten mit jeweils mehreren Karten
- » 6 klassische "Star Wars"-Helden
- » eingängige Steuerung und Menüführung
- » Gratis-"Schlacht von Jakku" als Download

FAZIT » **Ein Online-Shooter für jedermann: "Battlefront" ist spielerisch der neue Golf unter den Onlinespielen, technisch aber auf Ferrari-Niveau.**

AKTUELL

NACHRICHTEN

12. NOVEMBER – 9. DEZEMBER 2015

12.11. Freudenschock?

Entwickler Night Dive Studios arbeitet an einem Remake des PC-Kult-Shooters "System Shock" – und würde dieses dann auch gerne für Konsole bringen. Das Team veröffentlichte bereits in diesem Jahr eine Enhanced Edition des Kult-Shooters "System Shock" und im Jahr davor eine frische, digitale Version von "System Shock 2" – Erfahrung mit der Materie haben die Amerikaner also...

12.11. Eigentor

Jon Hare, der englische Kultentwickler von "Sensible Soccer" will einen Nachfolger namens "Sociable Soccer" entwickeln – unter anderem für PS4 und Xbox One. Die Kickerei wird wie immer aus der Vogelperspektive gezeigt – neben dem lokalen Spiel gegen Freunde werden endlich Online-Matches möglich sein. Doch die Kickstarter-Gemeinde war wenig begeistert von Hares Idee: Die Kampagne wurde nach gut zwei Wochen abgebrochen, weil statt der gewünschten 300.000 Pfund nur gut 30.000 Pfund zu Buche standen. Doch das Urgestein will sich von diesem frühen Rückstand nicht beirren lassen und die Entwicklung vorantreiben – falls nötig, auch mit einem Publisher im Rücken.

22.11. 30 Millionen Konsolen

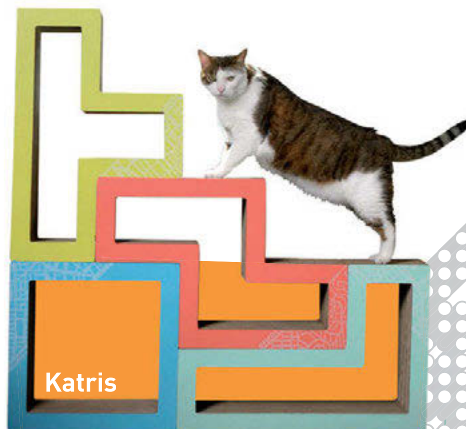
Sony gab bekannt, dass bis zum 22.11. 30,2 Millionen PS4-Konsolen verkauft wurden. Das ist eine starke Zahl genau zwei Jahre nach dem Launch. Sony-Computer-Entertaiment-Boss Andrew House freut sich: "Wir sind dankbar, dass sich seit zwei Jahren Spieler aus aller Welt für die PS4 entschieden haben." Einige Wochen später verkündete House die bislang besten Black-Friday-Verkäufe für die Marke PlayStation, wollte aber keine allzu großspurigen Prognosen abgeben: "Wir versuchen nun, den Erfolg der PS2 zu erreichen – oder zu übertreffen, falls das möglich ist. Allerdings möchte ich keine solche Voraussage treffen wegen der gestiegenen Kadenz, in der die Leute Innovationen erwarten." Zum Vergleich: Von der PS2 setzte Sony über 150 Millionen Einheiten ab – von dieser Zahl ist die PS4 also noch weit entfernt.

27.11. PS4 goes Windows/Mac

Sony-Sprachrohr Shuhei Yoshida hat via Twitter bestätigt: Seine Firma arbeitet an einer App für PC und Mac, welche die Remote-Play-Funktion am Computer möglich machen soll. Wann das Programm erscheint, ist noch nicht bekannt, ebenso wenig, ob die Funktionalität dann genau der von PlayStation Vita und PlayStation TV entsprechen wird.

03.12. Tim macht es

Spaßvogel und Kreativkopf Tim Schafer ("Monkey Island 2", "Day of the Tentacle", "Grim Fandango", "Brütal Legend") wagt sich an einen Nachfolger zum Jump'n'Run "Psychonauts". Teil 2 bittet gerade auf fig.co/campaigns/psychonauts-2 um Investitionen – und Schafers Finanzierungsplan scheint aufzugehen.



Katris

SAN FRANCISCO • Schöne Idee, fieser Preis. Diese dekorativen Papp-Elemente in Tetrisblock-Form hören auf den Namen "Katris". Sie sind aus 90% Recycling-Material und laut Hersteller fünfmal so haltbar wie herkömmliche Kratz-Kartonagen. Auf katriscat.com findet Ihr allerlei Ausführungen davon, für das abgebildete Set werden knapp 300 Euro fällig.



Call of Comic

USA • Seid Ihr neugierig auf die Vorgeschichte von "Black Ops III" und beherrscht die englische Sprache? Dann könnt Ihr jetzt noch tiefer in das "CoD"-Universum abtauchen. Denn mittlerweile sind von Dark Horse die ersten beiden Bände des Comics zum Ego-Shooter erhältlich – jedoch nur in Nordamerika. Mal geht es um einen Infiltrationseinsatz in Usbekistan, mal um eine Verschwörung in Finnland.

Vault-Hausschuhe

USA • Egal ob im Ödland, zum Sport oder beim Tanztee in Castrop-Rauxel – mit diesen "Fallout"-Sneakern im "Vault 111"-Look macht Ihr immer eine gute Figur. Für knapp unter 80 Euro könnt Ihr die blauen Treter im offiziellen Shop (store.bethsoft.com) kaufen.





Z wie Zelda

ARIZONA • Pflichtlektüre für "Zelda"-Fans, Sprach-Interessierte und Klugscheißer: Clyde Mandelins "Legends of Localization" ist just in den USA erschienen – auf gut 200 Seiten klärt der Autor (der selbst in der Lokalisierungsbranche arbeitet) über Details zur Übersetzung des ersten "The Legend of Zelda" auf und vergleicht akribisch das japanische Original mit der englischsprachigen US-Fassung.



Göttliches Powerpaket

USA • "Odin Sphere: Leifthrasir", das HD-Remake des zauberhaften PS2-Spiels wird im nächsten Frühjahr Nordamerika beglücken. Während die normalen PS3-, PS4- und PSV-Fassungen ein 64-seitiges Softcover-Artbook enthalten, ist die 20 US-Dollar teurere "Storybook Edition" noch besser ausgestattet: mit Hardcover-Artbook, Kunstdruck, Steelbook, Shirt und schicker Box.

Mutters Schallplatte

NEW YORK • Den Soundtrack zum Kult-Rollenspiel "Mother 2" (in USA: "Earthbound") gibt es bald in Nordamerika auf Vinyl. Die doppelseitige Platte soll in vier Farbvarianten erhältlich sein und enthält alle 24 Songs des Original-Soundtracks. Leider sind bislang weder ein genauer Termin noch der Preis der Klangscheibe bekannt.





Retro-Abenteuer

JAPAN • Nicht überraschend: Atlus wollte via Twitter von seinen Fans wissen, ob denn Interesse an einer 8-Bit-Version von "Odin Sphere: Leifthrasir" (die leider nur im Browser spielbar sein wird) bestünde. Und siehe da: Der Entwickler wurde mit "Ja, ich will"-Posts überhäuft und will den Wünschen selbstredend nachkommen.



Zweite Chance

TOKIO • Wenn das so weitergeht, brauchen wir eine eigene Heft-Rubrik mit alten Spiele-Soundtracks, die – weil es gerade modern ist und so hübsch aussieht – noch mal auf Schallplatte veröffentlicht werden. Aktuell ist die zweite Pressung von "Street Fighter II: The Definitive Soundtrack" auf store.bravewave.net vorbestellbar – das 4-LP-Set kostet 75 US-Dollar.



Drachenkonsole

JAPAN • Ein Ausbund an optischer Kreativität ist die PS4-Special-Edition zum Release von "Dragon Quest Builders" nicht, trotzdem hätten wir auch in Deutschland gern die Option, sie zu kaufen. Wird wohl nichts – damit bleibt uns sowohl die weiße als auch die schwarze Version (mit 500-GB-Platte und ohne Spiel) vorenthalten.



Super Moschino

MAILAND • Der US-Modedesigner Jeremy Scott entwirft schon mal Outfits für Lady Gaga oder eine Adidas-Collection, außerdem ist er Chef-Kreativer des Modelabels Moschino. Und von Moschino gibt es jetzt Shirts (149 Euro), Sweater (448 Euro), Taschen (459 bis 772 Euro) und Rucksäcke (670 Euro) mit "Super Mario"- oder besser "Super Moschino"-Motiven. Wem das nicht zu teuer ist, der surft zu moschino.com.



Modul-Mucke

JAPAN • Packt Euer Famicom aus und freut Euch auf das just in Fernost veröffentlichte Chiptune-Album "8Bit Music Power". Für unter 40 Euro erhaltet Ihr elf Tracks schmissigen Action-Sound von u.a. Hally, Omodaka und Prof. Sakamoto. Und das Coolste: Die Mucke wird tatsächlich auf einem Famicom-Modul ausgeliefert und kann auch nur so abgespielt werden.

Xbox One Elite Controller



Zum Preis von 150 Euro bekommt Ihr den Controller, drei Stick-Paare verschiedener Länge, Steuerkreuz und -scheibe sowie vier Paddel. Zur Aufbewahrung wandert alles in eine robuste Tasche mit Reißverschluss.

DEUTSCHLAND • Die erste Kontaktaufnahme mit dem 150 Euro teuren Controller überzeugt: Die Verarbeitung wirkt etwas wertiger als beim Standard-Pad, auch liegt der Elite Controller dank gummierter Unterseiten der Griffe prima in der Hand. Zum guten Anfass-Gefühl trägt auch das höhere Gewicht von etwa 310 Gramm (inklusive Batterien) bei. Ein Akku ist nicht enthalten, sondern nur zwei AA-Batterien; alternativ nutzt Ihr das beiliegende Micro-USB-Kabel.

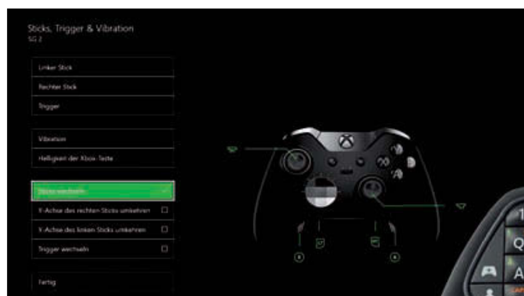
Am Layout der Tasten änderte Microsoft nichts, dafür dürfen jedoch beide Sticks und das Steuerkreuz ausgetauscht werden: Drei Paar Knüppel unterschiedlicher Länge sowie eine fast runde Steuerscheibe befinden sich im Lieferumfang. Der Tausch der Komponenten klappt bequem via Magnet-Technik: Ihr zieht das entsprechende Teil einfach ab und lasst das neue einschnappen. Der Halt ist fest, Wackler müsst Ihr nicht befürchten. Während zwei der Stick-Paare nach innen gewölbt sind, besitzt das dritte eine abgerundete Oberfläche ähnlich einem PS2-Stick.

Neu sind dagegen die vier Paddles auf der Rückseite. Diese können ebenfalls leicht per Magneten installiert und individuell mit den Funktionen anderer Tasten belegt werden. Ring- und Mittelfinger bedienen die Wippen. Über den hebelartigen Tasten auf jeder Pad-Seite finden sich zwei Schalter: Je nach Stellung lässt sich der jeweilige Trigger ganz oder nur halb durchdrücken, wodurch das Ansprechverhalten (z.B. beim Schießen) verändert wird.

Über die kostenlos herunterladbare "Xbox Accessories App" dürft Ihr die Controller-Funktionen im Detail anpassen: Verändert unter anderem die Deadzone der Analogsticks und Trigger, belegt die Paddle nach Wunsch, tauscht dauerhaft die Funktion von linkem und rechtem Stick oder justiert die Helligkeit der Xbox-Taste. Ihr könnt mehrere Profile anlegen und zwei von ihnen aktivieren – zwischen denen schaltet Ihr jederzeit mittels Schieberegler auf der Controller-Vorderseite um. Darüber hinaus greift Ihr auf vorgegebene Konfigurationen für "Forza Motorsport 6", "Halo 5: Guardians" und weitere Titel zurück.

Verarbeitung und Einstellungs-Möglichkeiten des Elite Controllers sind hervorragend und schlagen sich auch in der Praxis nieder. Habt Ihr Euch an die Bedienung der Paddles gewöhnt, verschaffen sie Euch Vorteile: Legt etwa bei Shootern das Nachladen auf einen der Hebel, um den Finger nicht mehr vom Stick nehmen zu müssen. Bei Rennspielen nutzt Ihr die Tasten dagegen zum raschen Hoch- und Runterschalten. Das runde Steuerkreuz lässt den Daumen besser gleiten, da es keine Zwischenräume mehr gibt.

Der Elite Controller ist insgesamt opulent ausgestattet, nur ein guter Akku fehlt. Uneingeschränkt empfehlen können wir das ebenso teure wie hochwertige Zubehör vorrangig Spielern, denen es auf maximale Personalisierung ankommt. "Normale" Zocker dürften die zahlreichen Möglichkeiten dagegen kaum ausschöpfen. *sg*



Die App bietet eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten: Tauscht die Funktion der Analogsticks, belegt die Paddel nach eigenem Gusto oder stellt die Vibrationsstärke der Trigger ein.



Das Chatpad ist separat erhältlich und kostet 35 Euro. Ansprechverhalten und Verarbeitung gefallen, auch wurden alle wichtigen Tasten angelegt.



Die silbernen Paddles können leicht ein- und ausgehangen werden, lassen sich aber auch durch doppelten Druck auf den Sync-Button an- oder abschalten. Die grünen Schalter justieren den Hebelweg der Trigger.

10 Jahre Xbox 360 – 10 (Miss-)Erfolge

MERING • Ein runder Geburtstag: Am 2. Dezember 2005 erschien die Xbox 360 in Europa. Wir blicken zurück auf die größten Errungenschaften der Konsole und lassen auch ihre heftigsten Fehlschläge Revue passieren. Alles Gute, Xbox 360!

Xbox 360 – die Fakten

Erschienen: 22. November 2005 (USA), 2. Dezember 2005 (Europa), 10. Dezember 2005 (Japan)
Verkaufte Konsolen (Stand: 7.12.): 85 Millionen*
Bestverkauftes Spiel: Kinect Adventures!*
Preis zum Deutschland-Start: 299 Euro (Core), 399 Euro (Premium)

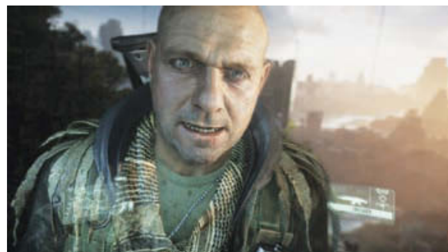
*Quelle: vgchartz.com

Erfolg freigeschaltet



Die Konsole

Die 360 tritt primär als Spielekonsole auf, beherrscht aber auch die Wiedergabe von DVDs, Musik-CDs sowie Video- und Bilddaten. Im Inneren arbeiten eine IBM 64-Bit-PowerPC-CPU mit drei 3,2 GHz-Kernen, ein ATi-Grafikchip mit 500 MHz sowie ein Speicher mit 512 MB GDDR3-RAM. Diverse Bausteine werden im Verlauf des Konsolenlebens verändert, die Leistungsfähigkeit bleibt aber gleich.



Das HD-Bild

Die Xbox 360 läutet das HD-Zeitalter bei Spielekonsolen ein. Zwar ist noch ein Scart-Anschluss verbaut, doch erst via Komponente oder später HDMI zeigt sich die Grafikpracht der Games: Farbgebung, Schärfe und Detailgrad überflügeln das alte Röhren-TV-Bild deutlich. Obwohl sämtliche Titel "nur" auf eine 720p-Darstellung ausgelegt sind, zaubern Spiele wie "Lost Planet" oder "Crysis 3" (links) eine beeindruckende Grafik auf den Schirm – allerdings selten ohne Ruckeln, Pop-ups oder Kantenflimmern.



Die Exklusivtitel

Microsoft führt seine großen Marken "Halo", "Fable" und "Forza Motorsport" weiter, etabliert aber auch die Shooter-Reihe "Gears of War". Von anderen Herstellern kommt zwar ebenfalls exklusive Unterstützung, trotzdem liefert vorrangig Microsoft selbst die "Nur für Xbox 360"-Titel.

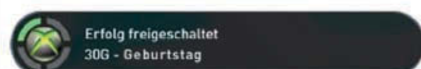
Der Online-Service

Den Zugang zu Online-Mehrspieler-Modi und die Nutzung des Sprach- sowie Videochats knüpft Microsoft an eine monatliche Gebühr von rund 5 Euro – die sogenannte Gold-Mitgliedschaft. Dafür bekommen die Spieler stabile Server und einen flotten Marktplatz geboten, ernsthafte Störungen treten dagegen sehr selten auf. Erst spät im Lebenszyklus der Xbox 360 kommen im Download-Sektor auch Rabattaktionen und Gratisspiele hinzu.



Der Gamerscore

Besondere Leistungen in Spielen belohnt die Xbox 360 mit sogenannten Gamerscore-Punkten, die auf dem eigenen Konto gesammelt werden. Mehr als Prestige bringen die Erfolge nicht ein, dennoch entwickelt die "Jagd auf Achievements" für viele eine enorme Faszination – und wird von Sonys Trophäen kopiert.





Die Download-Spiele

Angefangen mit z.B. "Geometry Wars: Retro Evolved" (Bild) startet der Download-Sektor durch. Die Entwicklerteams bedienen sämtliche Genres mit teils erstklassigen Spielen. Die Produktivität unabhängiger Programmierer ist jedoch Fluch und Segen für den Indie-Bereich: Unter der Unmenge an Veröffentlichungen finden sich viele gute, aber noch deutlich mehr schlechte Spiele.



Das Dashboard

Das erste Menü (Bild) ist in verschiedene Reiter, sogenannte "Blades", unterteilt. Die Oberfläche gefällt mit ihrer Übersichtlichkeit und ermöglicht eine schnelle Navigation zu Spielen, Marktplatz oder Medien wie USB-Sticks. Diverse System-Updates verändern jedoch im Laufe der Jahre die Struktur und Optik der Menüs, addieren neue Funktionen oder streichen lieb gewonnene Extras.

Misserfolg freigeschaltet

Technische Probleme

Eine Überhitzung konnte bei der ersten Baureihe dazu führen, dass die Konsole drei rote Ringe anzeigte und daraufhin nicht mehr funktionierte – der "Ring of Death"-Fehler. Weltweit waren davon Millionen Kunden betroffen, was große Reparatur- und Umtauschaktionen nach sich zog. Darüber hinaus konnten Discs verkratzen, wenn die Konsole im Betrieb bewegt wurde.





Kinect & HD-DVD-Laufwerk

Die "Kinect"-Kamera (ab 2010) ermöglichte Gesten- und Sprachsteuerung sowohl für das Menü der Konsole als auch darauf ausgelegte Spiele. Doch mangelnde Unterstützung seitens der Hersteller ließ den Erfolg ausbleiben.

Im Kampf zwischen Blu-ray und HD-DVD setzte Microsoft mit einem externen Laufwerk auf letztgenanntes Format – und verlor. Während sich die Blu-ray durchsetzte, wurden HD-DVD-Zubehör und -Filme knapp zwei Jahre nach ihrer Markteinführung verramscht.



Patches & Updates

Die flächendeckende Internet-Anbindung beschert Spielern regelmäßige Updates und Fehlerbehebungen ihrer Software. Die zwischen wenigen Kilobyte und mehreren Megabyte großen Datenmengen treten eine negative Entwicklung los, die auch vor der PS3 nicht Halt macht.



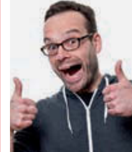
Ulrich Steppberger

Nachdem mir schon die erste Xbox mit ihrem rauen Charme mehr zugesagt hatte als die PS2, war es eine Generation später ähnlich: Dass die Xbox 360 bei Multiplattform-Titeln (fast) immer die bessere Version abbekommen hat, half natürlich ebenso. Bei dem Gerät hatte Microsoft – bis auf den unseligen roten Ring – praktisch alles richtig gemacht, wenn mir auch einige spätere Dashboard-Varianten nicht mehr so gänzlich zusagten. Aber dafür ist das Xbox-360-Joypad bis heute mein Liebling.



Matthias Schmid

Obwohl das beste Spiel der Welt ("Journey") PS3-exklusiv und das zweitbeste ("Super Mario Galaxy") Wii-exklusiv war – die Xbox 360 hatte mehr geile Games zu bieten als jede Konsole davor, sogar Dreamcast und PS2 ziehen da den Kürzeren. Die erste Locust-Schlacht war eine grafische Offenbarung, "Splinter Cell: Conviction" ist mein liebstes Schleichspiel, das Xbox-360-"Bayonetta" machte die PS3-Fassung platt und viele Top-Shoot'em-Ups von Cave gibt es nur auf Xbox 360. Kinect war trotzdem doof…



Sascha Gödddenhoff

Keine Konsole bescherte mir derart viele und schöne Spielstunden wie die Xbox 360! Mehrere Highlights in jedem Genre und enorm gute Download-Titel stellten PS3 und Wii locker in den Schatten – ich war eingefleischter Xbox-360-Jünger. Allerdings blieb auch ich nicht vom berüchtigten "Ring of Death" verschont und wurde immer wieder von Verbindungsproblemen mit Xbox Live geplagt. Aber egal, gerade angesichts vieler toller Koop-Momente hat die zweite Xbox einen Platz in meinem Herzen sicher.

Nintendo-Patent: Vielfacher Spielspaß auf NX dank geteilter Ressourcen?

REDMOND • Außer dem Codenamen NX gibt Nintendo bislang keine Informationen zur nächsten Konsole, verrät dem Spieler noch nichts Konkretes über die – so Nintendo im März – "reine Spielplattform mit brandneuem Konzept". Ob es sich um eine stationäre, tragbare oder "semi-mobile" Hardware handelt, ob Spiele wie bisher auf Discs oder primär als Download vertrieben werden, bleibt 2015 im Dunkeln. Erst "nächstes Jahr" will Nintendo weitere NX-Infos verkünden.

So stürzen sich Game- und IT-Insider auf ein Patent, das Nintendo im Frühjahr 2014 anmeldete und das am 3. Dezember 2015 gewährt und veröffentlicht wird. Unter der Bezeichnung "Supplemental Computing Devices for Game Consoles" (zusätzliches Computer-Gerät für Spielkonsolen) beschreibt Nintendo eine Hardware, durch die der Anwender bzw. dessen Spielgerät zusätzliche Rechen-Power und Speicher erhält; gleichzeitig dient das "Device" als Schnittstelle zur Cloud – und damit zu den Konsolen und "Devices" anderer Spieler.

Beschreibung und Skizzen des Patents zeigen neben der (nicht näher definierten) "Game Console" das "Supplemental Computing Device" als zweite, separate Einheit mit eigenem Prozessor und Speicher. "Device"-Rechenzeit oder -Speicher, die der Spieler nicht benötigt, können in die Cloud weitergegeben werden und stehen dort anderen Spielern zur Verfügung. Laut Patent verbindet sich eine unbestimmte Zahl von "Devices" und Spielkonsolen – lokal via Kabel, drahtlos und übers Internet – zur "User Community", deren Mitglieder ihre Ressourcen untereinander tauschen.

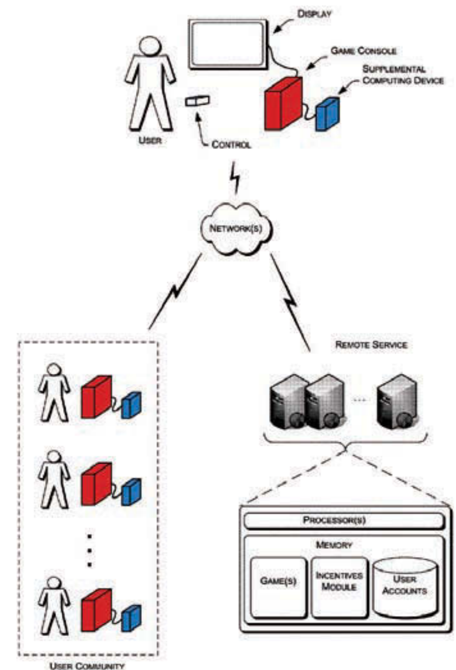
Alle für einen, einer für alle

Den Gedanken, viele Einzelgeräte zu einem Supersystem zusammenzuschließen, bezeichnen IT-Fachleute als "verteiltes" bzw. "dezentralisiertes Rechnen": Wer mehr Rechenkraft oder Speicher benötigt, erhält sie lokal durch das eigene "Supplemental Computing Device" oder überregional durch die "Devices" anderer Spieler. Wer wiederum überschüssige Rechen-Power im Wohnzimmer oder in der Hosentasche hat (z.B. wenn das Spielsystem ungenützt oder im Standby-Modus ist), schenkt sie der Cloud-Community und könnte, so verspricht das Patent, dafür kompensiert, sprich: belohnt werden – durch kostenlosen Content, physische Waren oder Kreditpunkte.

Das nächste Spielsystem?

Das Patent zeigt Nintendos Denkrichtung, wirft dabei freilich mehr Fragen auf, als es beantwortet. Der Konzern, der sich Anfang 2015 mit dem eCommerce-Riesen DeNa verbündete, baut sein Spielsystem der Zukunft aus zwei verschiedenen, Prozessor-bestückten Geräten auf, lässt im Patent aber offen, welche der beiden Komponenten ("Game Console" und "...Device") stationär und welche mobil ist. Möglich wäre z.B., dass es sich bei der "Game Console" um einen 3DS-Nachfolger handelt, das "Supplemental Computing Device" wiederum eine Wonhzimmer-Box ist, die Handheld-Spiele auf TV-Format skaliert und streamt. Das ergäbe äußerlich ein Wii-U-ähnliches System, jedoch mit einem Controller, der nicht nur Bildschirm für Streaming-Inhalte, sondern ein vollwertiger Rechner ist und sich als Handheld oder Pad-Computer unterwegs einsetzen lässt. Je näher die "Console" dem "Device", desto stärker profitiert sie von dessen Rechen- und Speicherunterstützung: quasi in Echtzeit, wenn sie mit ihm direkt verkabelt ist, eingeschränkt im Bezug auf "Devices", die übers externe Netz mit dem eigenen Spielsystem kommunizieren.

Ob und wie das "Supplemental Computing Device" Bestandteil von NX wird, bleibt offen. Angesichts des Scheiterns von N64, GameCube und Wii U glauben wir nicht, dass Nintendo die nächste Heimkonsole ganz alleine losschickt. Wahrscheinlicher ist, dass das kommende Wohnzimmergerät an Handheld-Technik und -Erfolg gekoppelt und durch Nintendos Dominanz in diesem Sektor angeschoben wird. Was bislang zwei getrennte Geschäftsfelder waren – Heimkonsole und Handheld – könnte in der nächsten Generation zusammenwachsen; in den letzten Jahren fusionierte Nintendo bereits die entsprechenden R&D-Teams zur übergreifenden Entwicklungsabteilung "Nintendo Platform Technology Development". Wir sind gespannt, wie die neue Konzernführung die Prioritäten und das Zusammenspiel von stationärer und mobiler Hardware neu verteilt und kombiniert, um mit einer "Device"-vernetzten "User Community" die nächste Runde gegen PlayStation, Xbox und Smartphones einzuläuten – vielleicht schon 2016. *wi*



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spielspaß? Das patentierte "Device" (von uns blau gefärbt) verbessert die Hardware-Leistung der "Game Console" (rot), kommuniziert mit externen Netzwerken sowie Cloud und gibt freie Ressourcen und Speicherplatz an andere Spieler ab. Das Patent skizziert Möglichkeiten des Zusammenwirkens von Konsole, mehreren "Devices", Cloud und externen Servern und lässt das finale Setup noch offen, ebenso den Bezug zur angekündigten Spielplattform NX.

Doch kein Sieg für Raubkopierer

MAILAND • Im Frühjahr berichteten wir über den Rechtsstreit zwischen Nintendo und dem italienischen Hersteller PC Box, der es seinen Kunden dank Hard- und Software-Modifikationen ermöglichte, auf Nintendo-Konsolen unabhängige Programme, Musik, Filme und eben auch Raubkopien abzuspielen. Big N klagte wegen der damit verbundenen Urheberrechtsverletzungen vor dem Tribunale di Milano, das wiederum den EuGH mit der Sache befasste. Dieser stellte fest, dass technische Schutzmaßnahmen generell nicht "über das Erforderliche" hinausgehen dürfen und eine Umgehung der internen Schutzsysteme nur zu "Homebrew-Zwecken" unter Umständen nicht zu beanstanden sein kann – sofern nicht die Umgehung des Kopierschutzes im Vordergrund steht. Anschließend verwies er den Rechtsstreit an das italienische Gericht zurück, damit es die aufgestellten Grundsätze im vorliegenden Fall anwenden solle.

Nun fällte dieses sein Urteil zugunsten von Nintendo: Demnach seien die Schutzmaßnahmen des Konzerns verhältnismäßig und gingen nicht über das Maß des Erforderlichen hinaus. Des Weiteren würden die Modifikationen von PC Box hauptsächlich dem Zweck dienen, ebendiese Schutzmaßnahmen zu umgehen. Nintendo brachte umgehend via Pressemitteilung seine Freude über diese Entscheidung zum Ausdruck, manche Webseiten sprachen gar von "Signalwirkung". Letzterem können wir nicht ganz zustimmen: Zwar ist der vom EuGH aufgestellte Prüfungsmaßstab auch von anderen Gerichten innerhalb der EU zu beachten, diese müssen letztlich aber anhand des Einzelfalls entscheiden, ob besagte Kriterien auch erfüllt sind – ein Grund zur Freude ist das Urteil für Raubkopierer trotzdem nicht. *pg*



AKTE BPJM /// ROGUE WARRIOR

Trotz Entwicklerwechsel, Buchvorlage und prominentem Synchronsprecher ging "Rogue Warrior" für PlayStation 3 und Xbox 360 als eines der schlechtesten Spiele des Jahres 2009 in die Videospielgeschichte ein. Die BPjM sah sich genötigt, deutsche Spieler vor Rebellions Soldaten-Action zu schützen. Wir sagen Euch, warum.



Hier packt Marcinko einen seiner über 25 Nahkampfkills aus. Im Bild die Variante "Messer in den Hals".

ROGUE WARRIOR

ENTWICKLER: REBELLION, ENGLAND
HERSTELLER: BETHESDA
SYSTEM: PS3 / 360 / PC
VERÖFFENTLICHUNG: 27. NOVEMBER 2009
INDIZIERUNGSTERMIN: 14. DEZEMBER 2010
INDIZIERTE VERSIONEN: PS3
INDEX-LISTE: A

Der Action-Titel wurde 2006 von den Zombie Studios unter dem Namen "Rogue Warrior: Black Razor" angekündigt. Nach drei Jahren Entwicklungszeit zeigte sich Bethesda aber mit der Produktqualität unzufrieden und gab das Spiel in die Hände der Shooter-Profis Rebellion. Die machten aus dem Taktik-Shooter ein Ein-Mann-Gemetzel mit 08/15-Story: Navy-SEAL Richard Marcinko (gesprochen von Mickey Rourke) sucht in Nordkorea und der Sowjetunion nach Raketen und ballert dabei allerhand Feindvolk über den Haufen. Bei Nahkampfkills wechselt das Spiel von der Ego- in eine Außenansicht und zeigt, wie Marcinko Hälse bricht und sein Messer in gegnerische Nieren und Köpfe rammt.

DIE ANKLAGE

»Mit Schreiben vom 1.9.2010 regte das (...) die Indizierung des Spiels an, da sein Inhalt geeignet erscheine, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden.«

AUSZÜGE AUS DER INDIZIERUNGSENTSCHEIDUNG NR. 9609 (V) VOM 14.12.2010

"Das vorliegende Spiel weist keine Altersfreigabe der Obersten Landesjugendbehörden (OLjB) auf. Eine in den Gewaltdarstellungen reduzierte Fassung, die ein Alterskennzeichen erhalten hat, gibt es nicht.
(...)
Die Person Richard 'Dick' Marcinko existiert wirklich. (...) Seine Erfahrungen schrieb er in der Bestseller-Autobiografie 'Rogue Warrior' und in mehreren Romanen der Serie 'Rogue Warrior' nieder. Die Inhalte des Spiels stehen jedoch in keinem Zusammenhang zu realen Ereignissen und sind auch nicht als ein 'Spiel zum Buch' zu verstehen.
(...)
Verletzungen stellen sich waffenunabhängig dar. Bei einem Treffer treten kleinere Blutwolken hervor und es bleiben Blutflecken auf Boden und Wänden zurück. In Feuergefechten wird die Szenerie mit Kommentaren wie 'Besser tot als rot' oder 'Ihr verdammten dreckigen Kommunistenschweine' von Marcinko unterlegt. In vielen Szenen ist es von Vorteil, den Gegner schleichend anzugreifen. Hierzu geht der Spieler in die Hocke, nähert sich einem Opponenten von hinten und kann ihn auf Knopfdruck töten. Es erscheint dann eine kurze Videosequenz, in welcher Marcinko dem Opfer zum Beispiel die Kehle durchschneidet, das Genick bricht, das Messer frontal in den Hals rammt oder ihn mit mehreren Stichen in die Seite tötet.
(...)
Die Zahl der eliminierten Gegner kann dabei variieren, liegt jedoch in aller Regel bei ca. 30 Opponenten pro Level. Insbesondere den 'verdeckten Tötungen', in welchen Marcinko seine Gegner in kurzen Videosequenzen regelrecht abschlachtet, kommt in besonderem Maße eine jugendgefährdende Wirkung zu. Das Spiel bietet keinerlei alternative Spielelemente. Dass dies von vornherein nicht beabsichtigt ist, zeigt u.a. der Umstand, dass es nicht, wie in anderen Spielen, einen Knopf gibt, der Marcinko einen Sprung ausführen lässt. Der einzige Inhalt des Spiels scheint es nach alledem zu sein, die schlauchförmigen Levels zu passieren und alles zu töten, was dem Spieler begegnet. Die visuelle Gewalt wird darüber hinaus untermalt von höhnischen, fast sadistischen Kommentaren..."

M! KOMMENTIERT

"Rogue Warrior" ist ein kleines Kuriosum. Zuerst nimmt Bethesda den Zombie Studios das Projekt nach drei Jahren Entwicklungszeit aus der Hand, weil man mit der Qualität nicht zufrieden ist. Und dann veröffentlicht man das nun von Rebellion verantwortete Spiel Ende 2009 dann doch mit kurzer Spieldauer, schlechter Technik und fragwürdigem Inhalt. Dazu kommt die Posse rund um Protagonist und Titel: Den Spielhelden gibt es wirklich und es existiert eine gleichnamige Autobiografie – ein Zusammenhang zwischen Spiel und Quelle besteht aber ausdrücklich nicht. Kurios eben. Die eigentliche Indizierung überrascht da am wenigsten. Wer sich "Rogue Warrior" zu Gemüte führt, bemerkt sofort die mangelhafte KI, die Stealth-Kills sehr leicht macht: Die Wachen stehen häufig alleine herum und drehen Marcinko den Rücken zu, während sie an einer Brüstung lehnen. Kein Problem, sie mal eben über Bord gehen zu lassen. Dass Marcinko dabei aus irren Glubschaugen in die grau-braune Polygongrafik starrt und Mickey Rourke das höchste Maß an Verachtung und Aggressivität in seine Sprüche legt, half bei der Prüfung durch die BPjM sicher nicht. Bezöge sich das Spiel stärker auf die Buchvorlage, hätte Bethesda vielleicht auf die Kunstfreiheit pochen können. So spricht sich die BPjM in ihrem Protokoll aber ganz klar dagegen aus, "Rogue Warrior" als Kunstwerk von nennenswertem Rang zu bezeichnen, da es außer drastischen Fließband-Tötungen nichts beinhaltet.

Du fragst Dich schon ewig, warum ein bestimmtes Spiel indiziert wurde? Dann schreib uns Deine Anregung an leserpost@maniac.de und wir gehen der Sache nach!

Nintendo

Wii U

HIER ERSCHAFFEN WIR UNSERE ZUKUNFT_

ERKUNDUNG_



Entdecke im neuesten Rollenspiel von Monolith Soft die riesigen Weiten des Planeten Mira!

KAMPF_



Setze vernichtende Techniken ein, um gegen die wilden Bestien auf Mira zu bestehen!

SKELLS_



Beherrsche die Macht dieser furchterregenden Kriegsmaschinen!

Xenoblade Chronicles X

LIMITED EDITION_

ENTHÄLT_ SPIEL / STEELBOOK / ARTBOOK / POSTER / KARTE



LIMITED EDITION PREMIUM PACK_

ENTHÄLT_ Wii U™-KONSOLE / SPIEL / ARTBOOK / KARTE



SPIEL AUCH ALS STANDARD EDITION ERHÄLTLICH_

COM!NG



Wollt Ihr das wirklich?

Schaue ich mir die aktuellen Ego-Shooter an, fällt mir auf: Der Mehrspieler-Modus stand bei der Entwicklung so hoch im Kurs wie lange nicht mehr. "Star Wars Battlefront" und "Rainbow Six: Siege" verzichten bis auf Alibi-Missionen auf Singleplayer-Inhalte, die Old-Gen-Fassungen von "Black Ops III" gar komplett. Ansonsten hätten wir da noch "Halo 5" und das angesprochene "Call of Duty", die beide kooperatives Zocken (und natürlich Mehrspieler-Gefechte) in den Vordergrund stellen. Ich gehe davon aus, dass bei der Planung solcher Spiele viel Marktforschung und -beobachtung betrieben wird, schließlich geht es letzten Endes um größtmögliche Verkaufszahlen. Anscheinend kam dabei heraus, dass Gamer sich lieber gemeinschaftlich die Kugel geben, als alleine eine Geschichte zu durchleben. Wollt Ihr tatsächlich keine Shooter mehr, die Ihr primär alleine zockt? Ich plädiere für neue Solo-Games im Stile von "Metro" und "Wolfenstein"!

Spieletermine

Januar

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
S. 36	Final Fantasy Explorers	Square Enix	Action-Rollenspiel	3DS	29.1.
	Lego Marvel Avengers	Warner	Action-Adventure	PS3 PS4 360 XOne Wii U PSV 3DS	28.1.
S. 36	Life is Strange	Square Enix	Adventure	PS4 XOne	22.1.
	Resident Evil 0	Capcom	Action-Adventure	PS3 PS4 360 XOne	22.1.
	Resident Evil Origins Collection	Capcom	Action-Adventure	PS4 XOne	22.1.
	Sebastian Loeb Rally Evo	Milestone	Rennspiel	PS4 XOne	29.1.
	The Escapists: The Walking Dead Edition	Team17	Simulation	PS4	14.1.
	This War of Mine: The Little Ones	Deep Silver	Adventure	PS4 XOne	29.1.

Film und Games: Ein Wechselspiel

BIS 31. JANUAR • FRANKFURT

Letzte Chance! Bis Ende Januar habt Ihr noch die Möglichkeit, die Ausstellung "Film und Games" des Deutschen Filmmuseums in Frankfurt am Main zu besuchen.

FILM UND GAMES
EIN WECHSELSPIEL



Life is Strange

sammler tipp!

Wer bisher auf das episodische Drama "Life is Strange" verzichtet hat, von unserer Nachbetrachtung (8 von 10 Spielspaßpunkten) in der letzten M! aber angefixt wurde, sollte sich noch bis zum 22. Januar gedulden. Dann erscheint für 30 Euro eine Limited Edition mit allen fünf Episoden auf Disc nebst Entwicklerkommentar und deutschen Untertiteln, einem dünnen Artbook und einer Soundtrack-CD.

Final Fantasy Explorers

29. JANUAR • 3DS • ACTION-ROLLENSPIEL

Wer glaubt, "Final Fantasy Explorers" sei nur "Monster Hunter" im neuen Gewand, der irrt. So leicht haben es sich Square Enix und Entwickler Racjin nicht gemacht. Neben "Monster-Hunter"-Elementen enthält "Final Fantasy Explorers" auch DNS vom Cousin "Final Fantasy: Crystal Chronicles" und einige Ansätze aus dem fünften Teil auf Super Famicom. In Eurer Basis, einem lauschigen Dorf, kauft Ihr Heiltränke und andere Gegenstände, lasst Euch Rüstungen und Waffen zusammenbasteln und nehmt neue Aufträge an. Beim zentralen Kristall tauscht Ihr im Kampf verdiente Punkte gegen neue Fähigkeiten. Doch nicht jeder Held kann jede Rüstung tragen und jedes Talent nutzen. Hier kommt das Job-System ins Spiel: Per Menü wird die Berufung gewechselt. Kämpfe gehen flott von der Hand, mit schnellen Combos werden Gegner zerlegt, Spezialattacken tun besonders weh und füllen noch dazu einen Kristallzähler. Erreicht dieser einen bestimmten Wert, seid Ihr für eine Weile stärker und könnt durchschlagende Superangriffe ausführen. Im Gegensatz zum kniffligen "Monster Hunter" besitzt "Final Fantasy Explorers" eine sehr flache Lernkurve. Die Steuerung ist schnell verstanden und das Spieltempo enorm flott. Die Mischung aus Charakterentwicklung, dem ständigen Erlernen neuer Talente und Fähigkeiten, der Freude auf neue Klassen und die Suche nach Rohstoffen für bessere Auswirkungen motivieren und bieten eine Menge Raum für Experimente. Die Szenarien sind detailliert und laufen sauber über den Bildschirm. Helden, Passanten und Monster wurden flüssig animiert und hübsch modelliert. Das hat allerdings auch seinen Preis: Der 3D-Modus des 3DS wird von "Final Fantasy Explorers" nicht unterstützt! Dafür kontrolliert Ihr die Kamera auf Wunsch komfortabel über den rechten Analogknubbel des New 3DS oder klemmt das Circle Pad Pro unter Euren klassischen 3DS – da fühlt sich die Steuerung gleich noch einmal so gut an. *tn*





sammler tipp!



Exklusiv im Square Enix Online-Store erhaltet Ihr für 60 Euro die Collector's Edition von "Final Fantasy Explorers". Das Paket kommt in einer von Yoshitaka Amano verzierten Box und enthält neben dem Spiel ein Artbook mit 40 Seiten, eine Tasche mit Spiellogo für Euren 3DS und die Soundtrack-CD "Songs for the Journey" mit 20 Tracks. Zusätzlich könnt Ihr im Spiel einige legendäre "Final Fantasy"-Waffen freischalten, darunter Todesstrafe aus "Final Fantasy VII" und Thyrus aus "Final Fantasy XIV".

Spieletermine

1. Quartal 2016

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
	Arslan: The Warriors of Legend	Koei-Tecmo	Action	PS3 PS4 XOne	12.2.
	Bravely Second: End Layer	Square Enix	Rollenspiel	3DS	
	Day of the Tentacle Remastered	Double Fine	Adventure	PS4 PSV	
NEU	Der Landwirt 2016	Bandai-Namco	Simulation	PS3 PS4 XOne Wii U	
S. 37	Digimon Story: Cyber Sleuth	Bandai-Namco	Rollenspiel	PS4 PSV	5.2.
	Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	Atlus	Rollenspiel	3DS	12.2.
	Far Cry Primal	Ubisoft	Ego-Shooter	PS4 XOne	23.2.
	Gravity Rush Remastered	Sony	Action-Adventure	PS4	10.2.
	Hitman	Square Enix	Action-Adventure	PS4 XOne	11.3.
UPDATE	Hyrule Warriors Legends	Nintendo	Action	3DS	25.3.
	Killer Instinct: Season 3	Microsoft	Beat'em-Up	XOne	26.3.
	Mighty No. 9	Deep Silver	Action	PS3 PS4 360 XOne Wii U	
	MXGP 2	Milestone	Rennspiel	PS4 XOne	Februar
	Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4	Bandai-Namco	Action	PS4 XOne	5.2.
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Electronic Arts	Action	PS4 XOne	25.2.
UPDATE	Pokémon: Super Mystery Dungeon	Nintendo	Rollenspiel	3DS	19.2.
	Project X Zone 2	Bandai-Namco	Strategie	3DS	19.2.
	Republique	Flashpoint	Action-Adventure	PS4	
	Samurai Warriors 4 Empires	Koei-Tecmo	Action	PS4	11.3.
	Stella Glow	NIS America	Taktik-Rollenspiel	3DS	11.3.
S. 37	Stranger of Sword City	NIS America	Rollenspiel	PSV	25.3.
	Street Fighter V	Capcom	Beat'em-Up	PS4	16.2.
	Sword Coast Legends	Digital Extremes	Action-Rollenspiel	PS4 XOne	
	The Division	Ubisoft	Online-Rollenspiel	PS4 XOne	8.3.
	The Heavy Rain and Beyond: Two Souls Collection	Sony	Adventure	PS4	2.3.
	The Legend of Legacy	NIS America	Rollenspiel	3DS	5.2.
NEU	The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	Action-Adventure	Wii U	4.3.
	The Witch and the Hundred Knight: Revival Edition	NIS America	Action-Rollenspiel	PS4	4.3.
	Trackmania Turbo	Ubisoft	Rennspiel	PS4 XOne	
	Uncharted 4: A Thief's End	Sony	Action-Adventure	PS4	18.3.
	Vendetta: Curse of Raven's Cry	Topware	Action-Adventure	PS4	
	Warhammer: The End Times – Vermintide	Fatshark	Action	PS4 XOne	



Stranger of Sword City

25. MÄRZ • PSV • ROLLENSPIEL

Wieder kommt ein Dungeon Crawler aus dem Hause Experience Inc. ("Demon Gaze") in den Westen, der hier hat aber schon einige Jahre auf dem Buckel – die Ur-Fassung erschien im Juni 2014 exklusiv für Xbox 360. Als einziger Überlebender eines Flugzeugabsturzes verschlägt es Euch nach Escario, Stadt der Schwerter, wo man Euch für den Auserwählten hält. *tn*



Digimon Story: Cyber Sleuth

5. FEBRUAR • PS4 / PSV • ROLLENSPIEL

"Cyber Sleuth" ist eine unerwartete Veröffentlichung in Europa. Der Hype um die Serie ist abgeflaut, der letzte Release eines Digimon-RPGs lang her. Auch diese Episode würde uns nicht erreichen, gäbe es nicht die Initiative "Operation Decode", in der Spieler Bandai-Namco zeigten, dass Interesse an "Digimon" im Westen besteht.

In "Cyber Sleuth" werden Held oder Heldin von einer Detektivagentur angeheuert, um digitale Verbrechen zu lösen. Das Spektrum reicht von der Suche nach Personaldaten bis zum Bugfixing in Mobile Games. Dabei kommen Eure Hackerskills zum Einsatz, die Eurem Avatar installiert wurden. Diese Aufträge sind aber nur Zeitvertreib, denn Ihr mimt keinen Menschen, sondern einen Cyber-Avatar, der sich in der realen Welt materialisiert hat, während der echte Körper im Koma liegt. Solche Fälle häufen sich in letzter Zeit und das Team versucht, das Mysterium mithilfe von anderen Hackern und Detektiven zu lösen.

Das Kampfsystem ist rundenbasiert, die Digimon teilen sich nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip in drei Typen auf – Serum, Datei und Virus. Ihre Angriffe beinhalten meist auch noch ein Element, wodurch sich vielfältige Kombinationen in der Schadensberechnung ergeben. Ein weiteres Spielelement und der größte Spaßfaktor sind die Digimon-Evolutionen: Die Basiskreaturen können in verschiedene Formen entwickelt werden und manchmal ergibt sogar eine Regression Sinn. Die Digimon werden auch nicht gefangen, sondern nur im Kampf gescannt, damit man sie später im Labor erzeugen kann.

Das Spiel überzeugt mit Humor und dank Digimon-Aufzucht ist das neue "Digimon Story" einer der spannenderen Releases des nächsten Jahres. *tn/dv*





Spieletermine

2016/2017

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
NEU	Ace Combat 7	Bandai-Namco	Action	PS4	
	Assetto Corsa	505 Games	Rennspiel	PS4 XOne	2016
	Avicii: Vector	k.A.	Musik	PS4	
UPDATE	Battleborn	Take 2	Ego-Shooter	PS4 XOne	3.5.16
	Battlezone	Rebellion	Action	PS4	2016
	Bloodstained: Ritual of the Night	k.A.	Action-Adventure	PS4 XOne Wii U PSV	März 2017
	Crackdown 3	Microsoft	Action-Adventure	XOne	2016
	Dark Souls III	Bandai-Namco	Action-Rollenspiel	PS4 XOne	12.4.16
	Dead Island 2	Deep Silver	Action	PS4 XOne	
	Deep Down	Capcom	Action-Rollenspiel	PS4	
	Detroit: Become Human	Sony	Adventure	PS4	
UPDATE	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS4 XOne	23.8.16
	Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske	Bethesda	Action-Adventure	PS4 XOne	2016
	Doom	Bethesda	Ego-Shooter	PS4	2. Q. 2016
NEU	Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit	Square Enix	Rollenspiel	3DS	2016
NEU	Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs	Square Enix	Rollenspiel	3DS	2016
	Drawn to Death	Sony	Action	PS4	
	Dreams	Sony	Editor	PS4	
	ELEX	Nordic Games	Action-Rollenspiel	PS4 XOne	
	Etrian Odyssey V	Atlus	Rollenspiel	3DS	
S. 44	Final Fantasy VII Remake	Square Enix	Rollenspiel	PS4 XOne	
	Final Fantasy XV	Square Enix	Rollenspiel	PS4 XOne	2016
	Fire Emblem Fates	Nintendo	Rollenspiel	3DS	2016
	FlatOut 4: Total Insanity	Strategy First	Rennspiel	PS4 XOne	
	For Honor	Ubisoft	Action	PS4 XOne	
	Gears of War 4	Microsoft	Action	XOne	2016
	Genei Ibun Roku #FE	Nintendo	Rollenspiel	Wii U	
	Get Even	Bandai-Namco	Ego-Shooter	PS4 XOne	2016
	Ghost Recon: Wildlands	Ubisoft	Action	PS4 XOne	2016
	Gran Turismo Sport	Sony	Rennspiel	PS4	
	Gravity Rush 2	Sony	Action-Adventure	PS4	
	Halo Wars 2	Microsoft	Strategie	XOne	4. Q. 2016
	Hellblade	Ninja Theory	Action	PS4	2016
	Homefront: The Revolution	Deep Silver	Ego-Shooter	PS4 XOne	2. Q. 2016
S. 6	Horizon: Zero Dawn	Sony	Action-Adventure	PS4	2016
	Kingdom Come: Deliverance	Warhorse	Action-Adventure	PS4 XOne	
	Kingdom Hearts III	Square Enix	Rollenspiel	PS4 XOne	
	Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	Rollenspiel	PS4	2016
	Let It Die	Sony	Action	PS4	
	London Heist	Sony	Action	PS4	2016
	Mafia III	Take 2	Action-Adventure	PS4 XOne	2016
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016	Nintendo	Sport	Wii U 3DS	2016
	Mass Effect Andromeda	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS4 XOne	
	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	Action	3DS	2016
	Mirror's Edge: Catalyst	Electronic Arts	Jump'n'Run	PS4 XOne	24.5.16
	Monster Boy and the Cursed Kingdom	FDG Entertainment	Action-Adventure	PS4	2016
	NieR: Automata	Square Enix	Rollenspiel	PS4	2016
S. 39	Nights of Azure	Koei-Tecmo	Action-Adventure	PS4	1.4.16
NEU	Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Bandai-Namco	Rollenspiel	PS4	
	Nioh	Koei-Tecmo	Action	PS4	2016
	No Man's Sky	Hello Games	Adventure	PS4	Juni 2016
	One Piece: Burning Blood	Bandai-Namco	Action	PS4 XOne PSV	2016
S. 40	Overwatch: Origins Edition	Blizzard	Action	PS4 XOne	21.6.16
NEU	Paragon	Epic Games	Action	PS4	
	Persona 5	Atlus	Rollenspiel	PS3 PS4	2016
	Pokémon Tekken	Nintendo	Beat'em-Up	Wii U	2. Q. 2016
	Project CARS 2	Slightly Mad	Rennspiel	PS4 XOne	
	Quantum Break	Microsoft	Action-Adventure	XOne	5.4.16
	Ratchet & Clank	Sony	Action	PS4	12.4.16
	ReCore	Microsoft	Action-Adventure	XOne	2. Q. 2016
	Resident Evil 2 Remake	Capcom	Action-Adventure	k.A.	
NEU	Rez Infinite	Sega	Action	PS4	
	RIGS	Sony	Action	PS4	2016
	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS4	4. Q. 2016
	Robinson: The Journey	Sony	Action-Adventure	PS4	
	Scalebound	Microsoft	Action	XOne	4. Q. 2016
	Sea of Thieves	Microsoft	Action-Adventure	XOne	4. Q. 2016
	Senran Kagura: Estival Versus	Marvelous	Action	PS4 PSV	2016
	Shadow Warrior 2	Devolver	Ego-Shooter	PS4 XOne	2016
S. 74	Shakedown Hawaii	VBlank	Action-Adventure	PS4 PSV 3DS	
	Shenmue III	k.A.	Action-Adventure	PS4	2017
	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	Adventure	PS4 XOne	2. Q. 2016
	Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Atlus	Rollenspiel	Wii U	
	Sniper Ghost Warrior 3	CI Games	Ego-Shooter	PS4 XOne	2016
	Sonic Boom: Fire & Ice	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2016
	South Park: The Fractured but Whole	Ubisoft	Rollenspiel	PS4 XOne	2016
	Space Hulk Deathwing	Deep Silver	Ego-Shooter	PS4 XOne	2016
	Star Fox Zero	Nintendo	Action	Wii U	April 2016
	Star Ocean: Integrity & Faithlessness	Square Enix	Rollenspiel	PS4	2016
	Styx: Shards of Darkness	Focus Home	Action-Adventure	PS4 XOne	2016
	Tekken 7	Bandai-Namco	Beat'em-Up	PS4 XOne	
S. 39	The King of Fighters XIV	SNK Playmore	Beat'em-Up	PS4	2016
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS4	2016
	The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	Wii U	2016
S. 39	The Pillars of the Earth	Daedalic	Adventure	PS4 XOne	2017
	The Surge	Focus Home	Rollenspiel	PS4 XOne	2017
	The Technomancer	Focus Home	Rollenspiel	PS4 XOne	2016
	The Walking Dead	505 Games	Ego-Shooter	PS4 XOne	2017
	Umbrella Corps	Capcom	Action	PS4	2016
NEU	UFC 2	Electronic Arts	Sport	PS4 XOne	2. Q. 2016
	Unravel	Electronic Arts	Jump'n'Run	PS4 XOne	2016
	Until Dawn: Rush of Blood	Sony	Action	PS4	2016
NEU	Valentino Rossi: The Game	Milestone	Rennspiel	PS4 XOne	Juni 2016
	Vampyr	Focus Home	Rollenspiel	PS4 XOne	2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	NeoCore	Action-Rollenspiel	PS4 XOne	2016
	Warhammer: Eternal Crusade	k.A.	Online-Rollenspiel	PS4 XOne	
	What Remains of Edith Finch	Sony	Adventure	PS4	2016
	WiLD	Sony	Action-Adventure	PS4	
	World of Final Fantasy	Square Enix	Rollenspiel	PS4 PSV	2016
	Yo-Kai Watch	Nintendo	Rollenspiel	3DS	2016
	Zero Time Dilemma	Aksys Games	Adventure	PSV 3DS	3. Q. 2016
	Zodiac: Orcanon Odyssey	Kobojo	Rollenspiel	PS4 PSV	2016



Jubiläre 2016

15 Halo **20** Metal Slug • Quake **25** Duke Nukem **30** Castlevania • Metroid • Zelda **40** Adventure

gamescom



17. BIS 21. AUGUST • KÖLN

Die Türkei (und nicht das Imperium, wie der Soldat rechts vermuten lassen könnte) ist Partnerland der nächsten gamescom und tritt damit die Nachfolge Großbritanniens an.

Tokyo Game Show



15. BIS 18. SEPTEMBER • JAPAN

Knapp 270.000 Menschen strömten 2015 in die Makuhari-Messehallen in Tokio, 30.000 weniger als zur Paris Games Week im selben Jahr.

E3



14. BIS 16. JUNI • USA

Die "Fallout 4"-Ankündigung nebst Butler-Roboter Codsworth gehörte zu den Höhepunkten der E3 2015. Was erwartet uns wohl 2016?

PlayStation VR



1. HALBJAHR 2016 • WELTWEIT

Wird Virtuelle Realität nach langer Anlaufzeit endlich ein großer Hit oder der nächste Reinfall nach 3D-Gaming? 2016 werden wir es sehen!



Dead or Alive Xtreme 3

2016 (JAPAN) • PS4 / PSV • SPORT

Um den Strandausflug der Kämpferinnen gibt es jede Menge Trubel: Weiterhin beharrt Koei-Tecmo darauf, dass "Xtreme 3" nur in Fernost erscheinen wird, dort allerdings mit optionalen englischen Untertiteln. Auf der Facebook-Seite zu "Dead or Alive" begründet das ein Mitarbeiter mit der Furcht vor negativen Reaktionen im Westen angesichts des transportierten Frauenbilds – ein absurdes Argument, da selbst wesentlich plakativere Kost wie etwa "Senran Kagura" in unseren Gefilden kaum Wellen schlug. Die Behauptung zog wenig überraschend wütende Proteste und Diskussionen nach sich und wurde prompt Tage später in einem schwammigen Firmen-Statement revidiert – offiziell bleibt uns das Spiel zum jetzigen Stand trotzdem weiter versagt. Jenseits der offensichtlichen Schauwerte wäre das wahrscheinlich kein großer Verlust, denn alle Infos zum spielerischen Gehalt legen bislang nahe, dass sich gegenüber dem durchwachsenen Vorgänger kaum etwas ändern wird. *us*



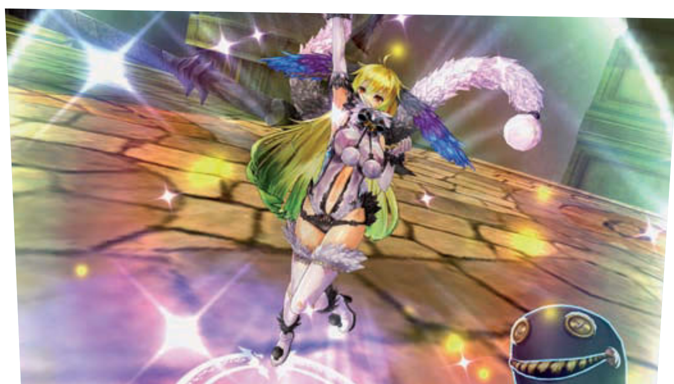


The King of Fighters XIV

2016 • PS4 • BEAT'EM-UP

Auf der PlayStation Experience Anfang Dezember hatten Spieler erstmals die Gelegenheit, den nächsten Teil der "The King of Fighters"-Reihe auszuprobieren. Das Spiel wird ähnlich wie "Street Fighter IV & V" 3D-Charaktere bieten, die aber in 2D-Arenen gegeneinander antreten. Im Gegensatz zum Platzhirsch aus dem Hause Capcom überzeugte die grafische Qualität der gezeigten Spielszenen aber noch nicht, Arenen und Kämpen wirkten detailarm und grob animiert. Hoffen wir mal, dass SNK da noch Hand anlegt. Bisher bestätigte Kämpfer sind Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Chang Koehan, Leona Heidern, Andy Bogard, Billy Kane, Kula, King, Angel und Ralf. *tk*





Nights of Azure

1. APRIL 2016 • PS4 • ACTION-ADVENTURE

Auf den ersten Blick fällt das von Gust entwickelte "Nights of Azure" durch seine freizügigen Heldinnen auf, beim Anspielen gefallen auch Kampfsystem und Steuerung. Gemeinsam mit Dämonen lehrt Ihr Eure Gegner mit wuchtigen Combos das Fürchten. Die Geschichte gibt sich mystisch: Nachdem die Menschen den Krieg gegen den Herrscher der Nacht gewannen, wurden alle, die von seinem Blut berührt wurden, zu Wesen der Nacht, die den Menschen den Schlaf rauben. Während der Titel in Japan auch auf PS3 und Vita erschienen ist, bringt Koei-Tecmo nur die Version für PS4 in den Westen. *tn*

The Pillars of the Earth

2017 • PS4 / XONE • ADVENTURE

Ken Follets 1990 veröffentlichter historischer Roman "Die Säulen der Erde" ist ein Bestseller und Teil 1 der Kingsbridge-Trilogie. 2017 erscheint nach "Die Tore der Welt" das abschließende Buch, zeitgleich werden die Hamburger Adventure-Experten Daedalic in Zusammenarbeit mit der Bastei Lübbe AG ein Spiel zum ersten Buch veröffentlichen. 20 Leute arbeiten momentan an dem Projekt und kooperieren dabei mit dem Follet Office und dem Autoren selbst. Die ersten Spielszenen zeigen hübsche Zeichentrick-Optik, in der Ihr in der Rolle von Adelstochter Aliena einen Gefangenen aufspürt und einen Mönch mit einem Dolch bedroht. *tk*


Early alpha f

Overwatch



Überraschung: Der erste Ego-Shooter der "Diablo III"-Macher kommt für Konsole. Wir haben die PC-Version gespielt und alles Wissenswerte zusammengetragen.

"Wir machten uns daran, das ehrgeizigste, ambitionierteste Spiel zu erschaffen, das man sich überhaupt vorstellen kann. Und es hat nicht geklappt", erklärte Blizzard-Mitbegründer und -CEO Mike Morhaime den Kollegen von polygon.com im September 2014. Über sieben Jahre lang war das Online-Rollenspiel "Titan" zu dieser Zeit in der Entwicklung. Sieben Jahre, an deren Ende sich die Macher des Sensationserfolges "World of Warcraft" eingestehen mussten, dass ihnen bei "Titan" die Leidenschaft abging – und dass das Spiel nicht so spaßig war, wie erhofft. Umsonst war die Arbeit jedoch nicht, führte dieser Fehlschlag doch zu einem Umdenken bei Blizzard: Man dürfe nicht immer in Dimensionen eines "World of Warcraft" denken. Ein solcher Erfolg, mit 10 Millionen regelmäßig zahlenden Abonnenten, ist eine Ausnahme und kann nicht die Regel sein. So entschied man sich Mitte 2013 dazu, "Titan" stillschweigend einzustampfen – und nahm sowohl Erfahrungen als auch Designstudien mit in die Entwicklung des nächsten, deutlich kleineren Projekts: "Overwatch" war geboren.

Was zunächst nach Resteverwertung klingt, ist laut Game Director Jeff Kaplan tatsächlich eine komplette Neuentwicklung. Auch wenn es durchaus einige Parallelen zwischen "Titan" und "Overwatch" gebe, so seien die Spiele doch von Grund auf verschieden. Und tatsächlich fühlt sich "Overwatch" keineswegs an wie ein halbgares oder aus Resten zusammengeschustertes Produkt. Im Gegenteil: Bereits die von uns auf der diesjährigen gamescom gespielte PC-Vorabversion wirkte sehr rund und spielte sich hervorragend.

Keeping it simple

Vor allem im Vergleich zum extrem ambitionierten "Titan" (siehe Kasten) klingt die Beschreibung von "Overwatch" recht konventionell: teambasierter Ego-Shooter, sechs gegen sechs. Der Clou: Statt Euch im "Call of Duty"-Stil aus etlichen Perks, Waffen und Gadgets einen Recken zusammenzubasteln oder wie in "Battlefield" aus den typischen vier Soldatenklassen zu wählen, zieht Ihr MOBA-ähnlich mit einem von 21 vorkonfigurierten Helden in den Kampf. Diese sind in vier Kategorien unterteilt und haben entsprechend unterschiedliche Waffen und Spezialfähigkeiten (siehe Kasten auf der nächsten Doppelseite).

Wie in einem Online-Rollenspiel hat somit jeder Spieler eine seinem Helden entsprechende Aufgabe – da die Fähigkeiten der Charaktere sich gegenseitig ergänzen, sehen in der Regel nur ausgeglichene Teams Land. Doch selbst wenn Eure Seite zu Spielbeginn unausgewogen ist, muss das nicht bedeuten, dass Ihr einem ausgeglichenen Team gegenüber dauerhaft unterlegen seid. Womit wir bei einer der wichtigsten Mechaniken von "Overwatch" wären – dem Heldenwechsel: Nach dem Ableben wählt Ihr frei einen anderen Charakter; dabei darf derselbe Held durchaus mehrfach im Team vertreten sein. Sorge, nicht Euren Liebling spielen zu dürfen, müsst Ihr also nicht haben. Für Shooter-Spieler mag das eine Selbstverständlichkeit sein, im MOBA-Bereich ist es jedoch eher ungewöhnlich – dort legt Ihr Euch eigentlich zu Spielbeginn auf einen Helden fest und bleibt ihm bis zum Ende treu. Uns gefällt die



In Sachen Feuerkraft mag Bogenschütze Hanzo dem Doppel-Schrotflinten-Helden Reaper unterlegen sein. Doch sein Schallpfeil, der nahe Gegner durch Wände sichtbar macht, kann ihm Vorteile bringen.



Unterstützerin Symmetra (rechts) öffnet per Spezialfähigkeit ein Portal, durch das Teammitglieder schnellstmöglich vom Startpunkt direkt an ihre Position gelangen.

»Wir sind uns sicher: "Overwatch" hat das Zeug zum Multiplayer-Dauerbrenner!«

Wechselmöglichkeit, da sich so die Taktik, ähnlich wie in "Battlefield", an die jeweils aktuelle Lage anpassen lässt: Dominieren in "Battlefield" Panzer das Schlachtfeld, lohnt es sich, beim nächsten Spieleinstieg einen Pionier mit Panzerfaust zu wählen. Ähnlich gestaltet sich auch "Overwatch", gibt es doch für jeden Helden bzw. jede Situation einen oder mehrere Konter-Charaktere. So ist etwa die offensive Tracer superschnell, kann jedoch nur wenige Treffer einstecken – hier ist ein defensiver Charakter wie die Scharfschützin Widowmaker auf große Distanz im Vorteil. Sie schaltet Tracer mit einem einzigen guten Treffer aus. Im Nahkampf hat jedoch Tracer die Oberhand, da Widowmaker nicht mit ihrer hohen Agilität mithalten kann.

Qualität über Quantität

In Sachen Spielmodi gibt sich "Overwatch" bislang spärlich: Mit "Punkteroberung" und "Frachtbeförderung" bietet Blizzards erster Ego-Shooter momentan nur zwei Spielvarianten. Zwar versprechen die Entwickler für die Zukunft weitere Modi, wie die aussehen und wann sie kommen, steht jedoch noch in den Sternen. Laut Game Director Jeff Kaplan teste man ständig neue Spielmodi, wolle aber nur die ins Spiel packen, die uneingeschränkt funktionieren. "Capture the Flag" etwa vertrage sich nicht mit dem Helden-System: Entweder wählen die Spieler ausschließlich die schnellsten Charaktere oder man müsse diese so stark abschwächen, dass es keinen Sinn mehr ergebe, sie überhaupt zu

DER VORFAHRE: "TITAN"

Es sollte Blizzards nächster großer Streich werden, an den phänomenalen Erfolg von "World of Warcraft" anknüpfen und das Genre neu definieren. Der Plan war, mit "Titan" eine Mischung aus MMORPG, Wirtschaftssimulation und Shooter zu schaffen; angesiedelt in einer lebendigen und nach der Veröffentlichung weiter wachsenden Welt, basierend auf einem futuristischen Abbild der Realität. Nach einer abgewehrten Alien-Invasion hättet Ihr Euch einer von drei Fraktionen angeschlossen, die sich um die Kontrolle über die Erde balgen. Jedoch: Wer nicht kämpfen wollte, hätte nicht gemusst. Stattdessen hättet Ihr etwa als Techniker oder Unternehmer arbeiten können. Wie das genau ausgesehen hätte, ist unklar – das Ziel war jedoch, diesen Pfad ebenso attraktiv und spaßig zu gestalten wie den eines Kriegers. Aus letzterem Part ging wohl "Overwatch" hervor – Grafikstil, Spielmechaniken, Schauplätze und Hintergrundgeschichte erinnern jedenfalls stark an das, was anonyme Quellen von "Titan" gesehen oder gespielt haben.



DIE HELDEN





Defensiv

Defensive Helden agieren vor allem aus der Ferne und dem Hinterhalt – sie stellen ihren Gegenspielern Fallen und halten angreifenden Kameraden den Rücken frei. Auf mittlere bis hohe Distanz teilen sie viel Schaden aus, sind im Nahkampf aber den Offensiv-Helden unterlegen. Ihren Job erledigen sie mit Minen, mobilen Geschützen, Wärmebild-Aufklärung oder einem beschworenen Schneesturm.

Offensiv

Ihrer Bezeichnung entsprechend kämpfen offensive Helden an vorderster Front: Sie sind schnell und teilen viel Schaden aus. Zu ihren Spezialitäten gehört das Zerstören von Schilden und Barrieren, das Verursachen von Flächenschaden und das Ausweichen: durch Sprinten, einen Jetpack-Boost oder einen Sprung in die Vergangenheit – samt wiederhergestellter Position, Munition und Lebenspunkte.





Tank

Wie ein Panzer sind diese Helden zwar eher langsam unterwegs, stecken im Gegenzug aber auch deutlich mehr Treffer weg als alle anderen Recken. Sie stoßen mehrere Feinde gleichzeitig zurück und schützen ihre Kameraden mit Schilden vor Schaden. Zwar setzen sie mit Kampfgerät wie Partikelkanone, Schrotflinte und wuchtigem Nahkampf-Hammer auf Flächenschaden, müssen dafür aber mit relativ geringer Reichweite auskommen.

Unterstützung

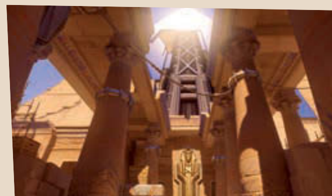
Unterstützer sind zwar nicht völlig wehrlos, ihre vergleichsweise schwachen Waffen setzen sie jedoch nur im Notfall ein. Vielmehr konzentrieren sie sich darauf, die Angriffskraft und Bewegungsgeschwindigkeit ihrer Verbündeten zu erhöhen, diese zu heilen oder sogar wiederzubeleben. Kommt jede Rettung zu spät, nutzen sie ihren Teleporter, um Kameraden nach dem Wiedereinstieg schnellstmöglich zurück ins Kampfgeschehen zu befördern.

spielen. Ähnliche Erfahrungen machten die Entwickler mit einer Art von "Domination": Die Rollenverteilung löst sich auf und die Helden-Fähigkeiten geraten in den Hintergrund. Wir stimmen Blizzard zu – eine kleine Anzahl gut funktionierender Modi ist uns lieber als ein Dutzend Spielvarianten, von denen nur die Hälfte Spaß macht und noch weniger überhaupt gespielt werden. Bei den aktuellen "Overwatch"-Modi ist der Spaß in jedem Fall gegeben: Sowohl "Punkteroberung" als auch "Frachtbeförderung" machen Laune – was wohl auch daran liegt, dass Blizzard hier nicht auf Innovation, sondern auf Bewährtes setzt.

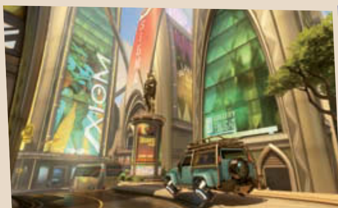
So erinnert "Punkteroberung" etwa an "Rush" aus "Battlefield": Es gibt zwei Punkte pro Karte, die nacheinander eingenommen werden müssen – ein Team verteidigt, eines greift an. Die erste Angriffswelle hat ein Zeitlimit von fünf Minuten; ist Punkt A erobert, fallen die Verteidiger zurück zu Punkt B und die Angreifer erhalten einen Zeitbonus – je schneller die Eroberung gelingt, umso mehr Zeit bleibt ihnen für den folgenden, finalen Angriff. Den zweiten Modus, "Frachtbeförderung", hat Blizzard mehr oder minder direkt aus Valves "Team Fortress 2" übernommen – sogar der Name ist identisch. Auch hier gibt es ein angreifendes und ein verteidigendes Team: Die Angreifer versuchen, innerhalb eines Zeitlimits von acht Minuten ein Fahrzeug vom einen Ende der Karte zum anderen zu eskortieren; die Verteidiger sollen das

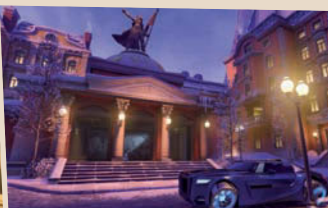
DIE SCHAUPLÄTZE

Die Hintergrundgeschichte von "Overwatch" ist in der nahen Zukunft angesiedelt. Als Schauplätze dienen Fantasie-Varianten real existierender Orte – die acht bisher bekannten Karten glänzen mit optischer Abwechslung. Hier seht Ihr im Uhrzeigersinn von links oben: Ägypten, Großbritannien, Japan, Mexiko, Russland und die fiktive Stadt Numbani in Afrika. Außerdem werdet Ihr Gibraltar und die USA besuchen.

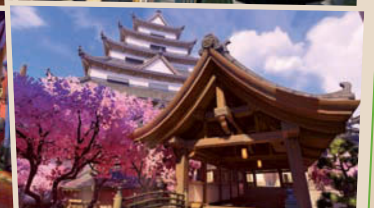













Einige Charaktere, wie die schwer bewaffnete Pharah und Heilerin Mercy, können vorübergehend fliegen und schweben.

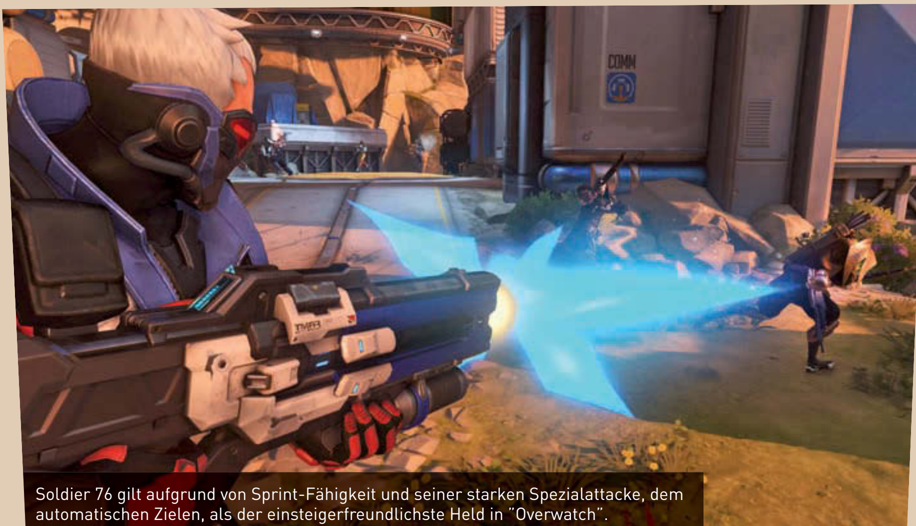


Hier hat Pharah soeben Punkt A leer gefegt und durch die Kills ihre Spezialattacke aufgeladen, wie das blaue Symbol unten signalisiert.

verhindern. Als Angreifer müsst Ihr Euch nahe am Fahrzeug befinden, damit es sich fortbewegt – je mehr Helden in der Nähe sind, desto schneller geht es voran; die Höchstgeschwindigkeit ist bei drei Leuten erreicht. Befindet sich mindestens ein Verteidiger in der Nähe, stoppt das Fahrzeug. Ist kein Angreifer am Gefährt, fährt es gar rückwärts.

Abgenickt von Tech-Nick?

Technisch macht "Overwatch" auf dem PC bereits einen sehr guten Eindruck: Die farbenfrohe Grafik im Comic-Look sorgt mit ihrem relativ simplen Stil für gute Übersicht, ohne detailarm zu wirken. Das Interface ist übersichtlich und schnell zu lesen. Hier wird klar, dass es Blizzard um bestmögliche Spielbarkeit geht und nicht um optischen Bombast. Ähnliches gilt für den Ton: Musik, Effekte und Sprachausgabe sind gut und stimmungsvoll, dienen aber vor allem der Rückmeldung. Kennt Ihr die jeweiligen Geräusche, könnt Ihr problemlos heraushören, ob beispielsweise gerade jemand im Nebenraum seine Spezialfähigkeit aktiviert – und Ihr Euch vielleicht besser zurückziehen solltet. Ebenfalls löblich: Obwohl das entfernt verwandte MOBA "League of Legends" und das hauseigene Sammelkartenspiel "Hearthstone" große Erfolge im Free-to-Play-Markt verzeichnen, entschied sich Blizzard dafür, "Overwatch" als Vollpreistitel auf den Markt zu bringen. Es sei für Balance und Spielspaß enorm wichtig, von vornherein Zugriff auf alle Helden zu haben. Doch es kommt noch besser: Blizzard hat bereits angekündigt, nach dem Release nach und nach weitere Maps und Charaktere per Patch einfügen zu wollen – völlig kostenlos für die Spieler! *dk*


Soldier 76 gilt aufgrund von Sprint-Fähigkeit und seiner starken Spezialattacke, dem automatischen Zielen, als der einsteigerfreundlichste Held in "Overwatch".

System	**PS4 / XOne**
Entwickler	**Blizzard Entertainment, USA**
Hersteller	**Activision Blizzard**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**21. Juni 2016**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » flotter, bereits jetzt gut ausbalancierter Spielablauf
- » Helden spielen sich sehr unterschiedlich, von einsteigerfreundlich bis sehr anspruchsvoll
- » schöner, bunter und klarer Grafikstil
- » Vollpreistitel ohne einschränkende Free-to-Play-Mechaniken

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » Wie gut funktionieren die schnellen Matches mit dem Controller?
- » ein dritter Spielmodus zum Release wäre wünschenswert
- » Grafikqualität und Performance der Konsolenversionen bislang unbekannt

FAZIT » **Typisch Blizzard: "Overwatch" poliert bewährte Mechaniken auf Hochglanz, gibt eine Prise Innovation hinzu und verpackt alles in ein stilsicheres Gewand – wenn Steuerung und Technik stimmen, steht uns ein Hit ins Haus.**

Final Fantasy VII Remake

Alles wird anders: Nicht nur das Kampfsystem ändert sich massiv, Square Enix schwingt das Breitschwert und unterteilt den RPG-Klassiker künftig in mehrere Episoden.

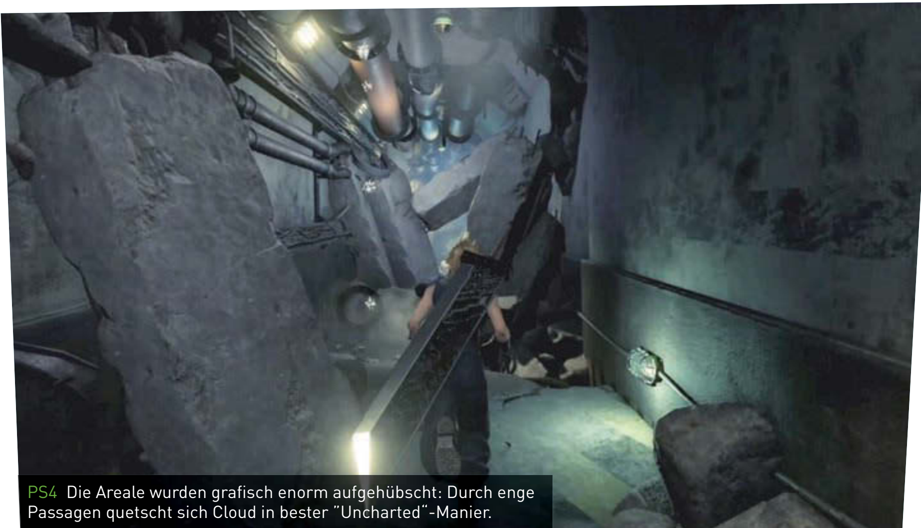
Liest man die Fan-Reaktionen auf die neuen Enthüllungen zum "Final Fantasy VII"-Remake, wird klar, warum sich Square Enix so lange vor der Neubelebung des RPG-Klassikers gedrückt hat. Der Kampf zwischen Traditionalisten und Modernisierern schwelte schon seit der Ankündigung von Director Tetsuya Nomura, die Originalvorlage einigen Änderungen zu unterziehen, und entzündete sich Anfang Dezember wie ein Feuga-Zauber. Dabei enthält der auf der PlayStation Experience gezeigte Trailer viel Bekanntes und präsentiert einen Zusammenschnitt der Eröffnungsmission in Midgar, die Cloud mit Barrets Widerstandstruppe Avalanche zusammenführt. Letzterer wirkt etwas dünner als noch im CGI-Film "Advent Children", droht mit seiner schwarzen Sonnenbrille und seiner äußert tiefen Stimme aber etwas zu cool geraten zu sein. Dieser Eindruck kann jedoch täuschen, steht Barret dem ehemaligen Shinra-Soldaten Cloud anfangs doch noch skeptisch gegenüber und wird erst im Verlauf der Geschichte umgänglicher. Atmosphärisch fängt der Trailer die düstere Stimmung in Midgar gelungen ein und setzt die Actionszenen mit reichlich Effektfeuerwerk und sehenswerter Grafik in Szene. Der Vorsatz der Entwickler, den Fans zahlreiche Wiedererkennungsmomente in modernem technischen Gewand zu bescheren, scheint also gelungen umgesetzt – wäre da nicht das Kampfsystem...



PS4 Cloud und Barret treten gleich dem ersten Bossgegner gegenüber. Ob der Roboterskorpion auch dieselben Angriffe beherrscht wie im Original?

Am Limit der Balken

Bereits seit Monaten wirbt Nomura mit allerlei blumiger Rhetorik bei den Fans für Verständnis, dass ein traditionell runden-basiertes Kampfsystem wie das des ursprünglichen "Final Fantasy VII" in heutigen Zeiten veraltet wirken würde. Da er mit Worten seine Kritiker nicht überzeugen konnte, ließ er im neuen Trailer Taten folgen. Darin ist ein klassisches Kampfmenü mit den Optionen Angriff, Magie, Beschwörung, Item und Verteidigung zu sehen, jedoch bewegt sich Cloud während der Gefechte recht frei herum und wirkt deutlich weniger von Kommandos abhängig als noch zu PSone-Zeiten. Neben den obligatorischen HP- und MP-Balken ist die aus dem Original bekannte Limit-Leiste sowie eine mögliche ATB-Leiste zu sehen. Letztere leerte sich in "Final Fantasy XIII" je nach gewählter Angriffsart etwas schneller oder langsamer, allerdings lässt sich anhand des kurzen Videoausschnitts nicht feststellen, ob dieses Feature übernommen wurde. In einem Interview mit der japanischen Spielezeitschrift Famitsu führte Nomura dazu aus, dass man ein eher stressfreies Kampfsystem wie im PSP-Schlagabtausch "Dissidia: Final Fantasy" etablieren wolle, welches actionreicher ausfallen soll als auf PSone. Der Spieler

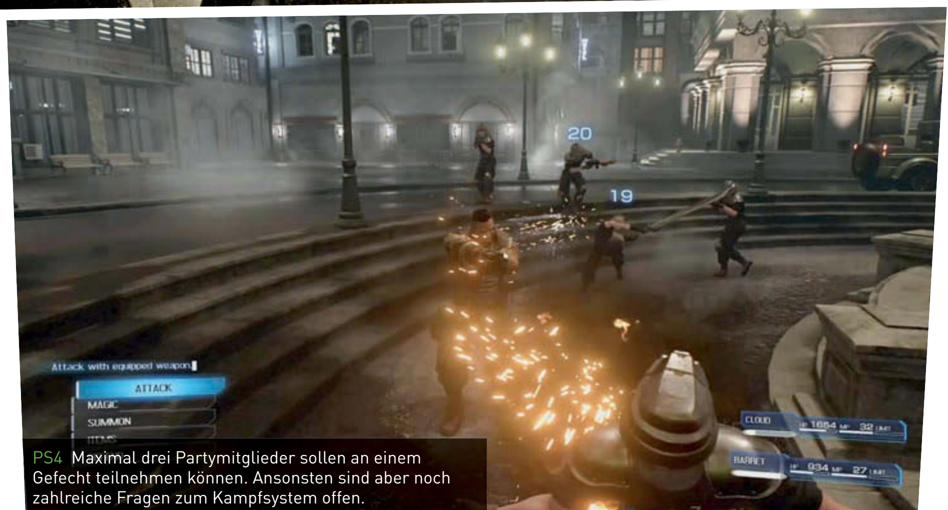


PS4 Die Areale wurden grafisch enorm aufgehübscht: Durch enge Passagen quetscht sich Cloud in bester "Uncharted"-Manier.

»Das Kampfsystem soll eher stressfrei und doch actionreich werden.«



PS4 Regennasse Straßen, Lichtreflexionen auf Clouds Schwert und aufsteigender Rauch in der Gasse – die Unreal Engine 4 wird vorbildlich genutzt.



PS4 Maximal drei Partymitglieder sollen an einem Gefecht teilnehmen können. Ansonsten sind aber noch zahlreiche Fragen zum Kampfsystem offen.

wird aktiv ins Geschehen eingebunden und gleichwohl genug Zeit für strategische Vorgehensweisen haben. So bleibt es beispielsweise Euch überlassen, ob Ihr den Kampf nur mit einem Charakter bestreitet oder zwischen den Gefährten wechselt. Insgesamt wirkt es so, als sei Square Enix selbst noch am Experimentieren, sodass wohl Kritiker wie Befürworter des neuen Systems noch Geduld mitbringen müssen. Erst wenn die Entwickler ausführlicheres Material zeigen und gezielt alle Funktionsweisen erläutern, lässt sich abschätzen, ob der Spagat zwischen altem und neuem Kampfsystem gelingt.

Häppchenweise zu genießen

Schon lange vor der E3-Ankündigung musste sich Producer Yoshinori Kitase den Fragen von Fans und Fachpresse nach einem möglichen Remake des PSone-Meilensteins stellen. Dabei verwies er stets auf die hohen Kosten, die das Projekt mit sich brächte. Würde man "Final Fantasy VII" auf der heutigen Konsolengeneration realisieren, müsste man eine im Vergleich zu den meisten aktuellen AAA-Titeln gigantische Welt umsetzen, was sich für Square Enix nicht rechnen würde. Die Lösung, die nun im Nachklang der PlayStation Experience verkündet wurde, stößt einigen sauer auf: Das Remake soll ähnlich wie "Life is Strange" episodisch erscheinen und so vermutlich für regelmäßigen Geldfluss sorgen. Was budgettechnisch ein kluger Schachzug ist, wird von den Anhängern der Serie vor allem deshalb kritisch beäugt, weil das Remake-Erlebnis als Ganzes dadurch Serienformat anzunehmen droht. Unklar ist auch, wie sich diese Veröffentlichungstaktik auf die PS4-Zeitexklusivität auswirkt, zu deren Ausgestaltung sich sowohl die Entwickler als auch Sony weiter ausschweigen. Daneben gibt es Kritik an den Personalien: Während Nomura seit dem Beinahe-Debakel von "Final Fantasy Versus XIII" fast schon im Dauerfeuer steht und nebenbei noch mit der Entwicklung von "Kingdom Hearts III" beschäftigt sein dürfte, gab Komponist Nobuo Uematsu an, nicht am Remake beteiligt zu sein. Vermutlich wird sich Square Enix mit Neu-Arrangements des bekannten Soundtracks behelfen, auf neue Lieder aus der Feder des Altmeisters müssen die Spieler aber wohl verzichten. Genug Raum für Kritik also, dennoch darf man nicht vergessen, dass Square Enix mit "Final Fantasy XV" derzeit großen Lernwillen demonstriert. Trotz aller Unkenrufe: Wir hoffen auf ein fulminantes Remake! *pg*

SCHON JETZT: DIE PC-PORTIERUNG

Wer sich die Wartezeit auf das Remake vertreiben möchte und Änderungen scheut, kann auf der PS4 seit Anfang Dezember zu einer Portierung des ursprünglichen "Final Fantasy VII" greifen. Die PS4-Version basiert dabei auf einer älteren PC-Umsetzung des Abenteuers und bietet neben nicht besonders ansehnlich hochskalierten Grafiken erstmals Trophäen. Story und Spielprinzip wurden unverändert übernommen und lassen Euch erneut den Kampf von Cloud & Co. um das Schicksal des Planeten erleben. Für rund 16 Euro ist der Retro-Trip ein vergleichsweise teures Vergnügen, dafür erwartet Euch aber ein großer Umfang und das vielleicht beste Rollenspiel der PSone-Ära.



System	PS4 / XOne
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Termin	noch nicht bekannt

DAS GEFÄLLT UNS:
- » effekt- und stimmungsvolle Grafik
- » eines der beliebtesten RPGs im neuen Gewand
- » Story scheint im Kern unverändert zu bleiben

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » bislang zu viele Nomura-Elemente
- » Kampfsystem-Details noch immer unklar
- » episodische Veröffentlichung könnte dem Gesamterlebnis abträglich sein

FAZIT » **Schafft Square Enix den schweren Spagat zwischen Tradition und Moderne, steht uns ein Rollenspiel-Meilenstein ins Haus – die Fallhöhe ist aber immens.**



Exklusiv-Nachschub

Sony rüstet seinen digitalen Store für das kommende Jahr – wir zeigen eine Titelauswahl, die Ihr Euch vormerken solltet!

Shadow of the Beast



PS4 "God of War" trifft "Abe": Unter Sonys Federführung erstrahlt ein Amiga-Klassiker in düsterem Glanz.

Die seinerzeit hochgelobte "Shadow of the Beast"-Reihe für Amiga ist wohl nur den älteren Spielern und dem Entwicklerteam rund um Heavy Spectrum ein Begriff. Umso erfreulicher ist es, wie viel (Kunst- und) Herzblut im Remake des 26-jährigen Klassikers steckt, an das wir erstmals Hand anlegen durften. Held Aarbron verschlägt es dabei in sieben Welten, die in 2D-Ansicht durchquert werden wollen. Was etwas altbacken klingt, offenbart sich jedoch schon nach wenigen Minuten als abwechslungsreicher Schnetzel-Trip: Neben Sprung- und Klettereinlagen, versteckten Alternativrouten und stimmungsvoll-düsterer Atmosphäre fällt vor allem das Kampfsystem positiv auf, in dem es längst nicht nur auf schlichtes Buttongeklopfe ankommt. Neben den beiden Grund-Angriffsarten habt Ihr die Möglichkeit, hinter den Rücken der Gegner zu springen, um etwa mit Schilden ausgerüstete Feinde auszutricksen. Sind diese zu weit von Euch entfernt, greift Ihr zu einem im Boden steckenden Speer; kommen sie Euch wiederum zu nah, aktiviert Ihr bei gefüllter Leiste einen Spezialmodus. In diesem müsst Ihr flink eine eingeblendete Angriffstaste drücken und in die entsprechende Richtung navigieren, um Combo-Angriffe auf Eure Feinde loszulassen. Neben verschiedenen Gegnertypen begegneten wir am Ende des Abschnitts einem meterhohen Bossmonster, das uns zunächst mit aus dem Boden schießenden Pfeilen vor sich hertrieb, bevor wir im offenen Gefecht zum Gegenschlag ausholen konnten. Hierzu konterten wir die Attacken des Giganten im richtigen Moment und überstanden mehrere Angriffswellen, um mit einem abschließenden Konter zum blutigen Finisher anzusetzen. Mehr als einmal dachten wir bei den brutalen Angriffen, den großräumigen Szenarien und dem sauberen Kampfsystem an Sonys griechischen Wutbürger Kratos und seine "God of War"-Reihe. Auf unsere Beobachtung angesprochen, lächelt einer der Entwickler vielsagend: "Da gibt es wohl schlimmere Vergleiche, oder?"



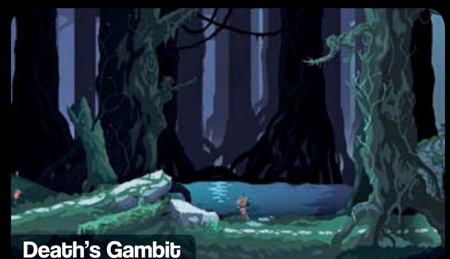
System	PS4
Entwickler	Heavy Spectrum Entertainment Labs, England
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	2. März

FAZIT » Selbst wenn es nur ein kurzes Vergnügen wird, hat das unkonventionelle und blutige Remake Hitpotenzial.

Weitere Download-Spiele von der PlayStation Experience

ADULT SWIM GAMES

Der amerikanische Publisher holte in San Francisco zum Rundumschlag aus und präsentierte gleich mehrere Titel, die es 2016 auf die PS4 schaffen sollen. "Death's Gambit" ist ein 2D-Action-Adventure und erinnert mit seinem finsteren Look an "Castlevania", während die Bossgegner "Shadow of the Colossus" entsprungen zu sein scheinen. "Ray's the Dead" nimmt einmal mehr das Zombie-Genre auf die Schippe und "Rain World" lässt Euch in 2D eine Endzeit-Welt erkunden. Schließlich steuert Double Fine der Palette noch das Action-Adventure "Headlander" bei, das Euch in eine 1970er-Jahre-Sci-Fi-Welt versetzt.



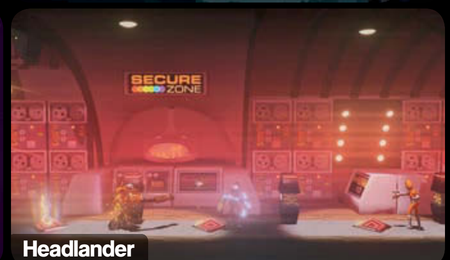
Death's Gambit



Ray's the Dead



Rain World



Headlander

im PlayStation Store

Alienation

Housemarque kennt man von Titel wie "Resogun" oder "Dead Nation". Ihr neues Werk "Alienation" soll die Qualitäten der beiden Vorgänger vereinen und verspricht einen fulminanten Twinstick-Shooter. Zunächst wählt Ihr eine Charakterklasse, die sich im Prinzip an klassischen Rollenverteilungen wie Tank oder Heiler orientiert, bevor es mit bis zu drei Mitstreitern an Schauplätzen rund um den Globus zur Sache geht. Dabei schießt Ihr auf alles, was spätestens bei drei in die Luft fliegt, setzt Euch mit Gegnerhorden auseinander oder sorgt mittels Granaten bzw. explodierenden Autos dafür, dass die schön anzusehenden Effekte möglichst oft über den Bildschirm flimmern.
Die Areale sind abwechslungsreich, lassen allerdings spielerische Finesse vermissen: So folgten wir beim Probespiel eigentlich nur fortwährend den Einblendungen auf der Karte zum nächsten Missionsziel, aktivierten Checkpoints und befolgten am Zielort Bildschirmaufforderungen. Auf eine einprägsame Story scheint das Spiel zugunsten des Multiplayer-Erlebnisses zu verzichten, stattdessen wirkten die Aufträge in den einzelnen Missionen auf uns austauschbar. Ebenfalls vermissen wir einen Offline-Koop-Modus, der das Spiel geselliger gemacht hätte.





PS4 Die "Resogun"-Macher präsentieren ihr neues Werk – mit Monsterhorden und reichlich Blei in der Luft!

System	PS4
Entwickler	Housemarque, Finnland
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	2016

FAZIT » Freunde von Twinstick-Ballereien kommen auf ihre Kosten, der Rest wendet sich lieber anderen Titeln zu.

PS4 Bereits der kurze Teaser fesselte: Sony zieht einmal mehr den Indie-Joker und schickt sich an, eine spannende Optik mit einer erwachsenen Story zu kombinieren.

Bound

Wie einst bei "Journey" greift Sony Santa Monica einem Indie-Studio unter die Arme, um einen aussichtsreichen wie ungewöhnlichen Titel zu präsentieren: "Bound" soll sowohl "Spiel" als auch "Nichtspiel" sein und Euch in eine Welt von zersplitternden, sterilen Umgebungen verschlagen, die in ihrer Farbkomposition in manchen Stellen an "Tron" erinnert. Eine weitere wichtige Rolle scheinen die Balletttänze zu spielen, mit denen sich die mutmaßliche Heldin durch den kurzen Teaser bewegte. Dafür habe man nach Aussage der Entwickler extra eigene Motion-Capture-Aufnahmen von Tänzern angefertigt, um besonders ausdrucksstarke Bewegungen zu erhalten. Neben der Einzelspielerfahrung soll das Spiel ein großes Rätsel bieten, das nur von der Community zusammen gelöst werden kann. Was damit genau gemeint ist, bleibt ebenso unklar wie das Genre, denn bislang wird der Titel nur als "3D-Plattformer" bezeichnet. *pg*

System	PS4
Entwickler	Plastic, Polen / Sony Santa Monica, USA
Hersteller	Sony
Genre	unbekannt
Termin	unbekannt

FAZIT » Ob das interaktive Erlebnis auch spielerisch was drauf hat, muss sich noch zeigen – sehenswert wird es sicher.



FULL THROTTLE REMASTERED

Nach "Grim Fandango" und "Day of the Tentacle" wagt sich Tim Schafers Studio Double Fine mit einem LucasArts-Klassiker an das nächste Remake. Die Geschichte rund um den Biker Ben wird mit zeitgemäßer, aber animationsgetreuer Comic-Optik, versehen, inhaltlich wird sich nichts ändern – Fluch und Segen zugleich, war das Abenteuer doch bereits seinerzeit spielerisch eher ein Leichtgewicht. Haut alles hin, schafft es "Full Throttle" vielleicht noch 2016 auf PS4 und Vita.

Retrospektive

DYNASTY

DEBÜT: 1997
ERSTMALS AUF: PSone
ANZAHL DER SPIELE: ca. 40
VERKAUFTE SPIELE: ca. 20 Millionen (ohne Ableger-Serien)
MOTTO: Einer gegen alle – und das immer wieder.

ENTSTEHUNG: Die Entstehungsgeschichte von Koeis "Dynasty Warriors"-Reihe ist lang. Sie beginnt im Jahr 168 n. Chr. mit dem Niedergang der östlichen Han-Dynastie in China, der 40 Jahre später in die "Zeit der Drei Reiche" mündet. Im 14. Jahrhundert sammelt Luo Guanzhong Erzählungen über diese Epoche und erschafft mit "Die Geschichte der Drei Reiche" nicht nur einen der populärsten chinesischen Romane, sondern auch die Grundlage für Koeis rundenbasierte Strategiereihe "Romance of the Three Kingdoms". Die startet 1985 auf Amiga, MSX und Co., Episode 13 soll noch 2015 erscheinen. Darauf baut Koeis Entwicklerstudio Omega Force 1997 auf und adaptiert das Strategie-Schwergewicht für PSone als konventionelles Zweispieler-Beat'em-Up mit historischen Kriegern der Ära. Wie Namcos "Soul Blade" setzt das Debüt auf Waffeneinsatz, ist mit dem Fokus auf Paraden und Konterangriffe aber realistischer. Erst mit der Fortsetzung wird "Dynasty Warriors" zu einem Genre, das Koei und Omega Force heute quasi im Alleingang bedienen – den "Musou"-Spielen.

EVOLUTION: Das Konzept des Sequels heißt Massenschlacht statt Zweikampf: Mit einer üppigen Auswahl legendärer Krieger und jeweils eigenen Kampagnen kämpfen Spieler im Alleingang gegen Hundertschaften feindlicher Soldaten in historischen Schlachten. Die Steuerung ist einfach gehalten. Der Spieler unterstützt KI-Kameraden, schützt den eigenen Kommandanten, erfüllt Missionsziele, erledigt Offiziere feindlicher Heere und bestimmt so den Ausgang der Gefechte. Teil 3 lässt 2001 zwei Spieler in mehreren Spielmodi wetteifern. Episode 4 ändert den Story-Aufbau: Nur jedes der drei Reiche erhält einen eigenen Handlungsstrang, was das Freischalten neuer Kämpfer erleichtert. Dafür fordern feindliche Offiziere zu anspruchsvollen Duellen. "Dynasty Warriors 5" entwickelt Vorgänger-Ideen weiter, kehrt aber zu Charakter-Kampagnen zurück. Musou-Rage erhöht erstmals kurzzeitig die Kampfkraft, Waffen haben ein Gewicht, lassen sich aber nicht mehr aufleveln. 2007 wirft Teil 6 als erste HD-Episode lieb gewonnene Elemente der Vorgänger über Bord, auch Vielfalt und Umfang schrumpfen. Das bisherige, ans Waffenlevel gebundene Combo-System weicht der Verkettung immer stärkerer Attacken, solange der Spieler schad- und unterbrechungsfrei kämpft. "Dynasty Warriors 7" versöhnt zürnende Fans mit alten Stärken sowie stereoskopischer 3D-Grafik und enormem Umfang. Teil 8 geht diesen Weg weiter.

Trotz diverser Experimente, Abwechslung in den Schlachtverlauf zu bringen, bleibt in den sieben "Dynasty Warriors"-Fortsetzungen das Spielgefühl gleich und Fans wissen, was sie erwartet: meditative Dauerkeilerei mit übermächtigem Krieger und Metal-Gitarrensound vor historischer Kulisse. Daneben veröffentlicht Koei ab Teil 3 Erweiterungen mit verschiedenen Schwerpunkten: "Xtreme Legends" erlaubt sich mehr historische Freiheiten, die "Empires"-Add-ons betonen strategische Elemente. Neben Umsetzungen und Ablegern für Handhelds wagt Koei 2006 auf PC und 2010 auf PS3 mit "Dynasty Warriors Online" einen Ausflug ins MMO-Genre, zwei "Dynasty Tactics"-Ableger sind Abstecher in die Runden-Strategie.

Eine beeindruckendere Entwicklung vollzieht sich ab 2004: Es entsteht eine kaum zu überblickende Fülle an "Warriors"-Ablegern. Die "Samurai Warriors"-Serie verlagert das Konzept von China nach Japan, "Warriors Orochi"-Spiele sind ab 2007 Crossover der beiden Reihen. Mit "Dynasty Warriors: Gundam" beginnt 2007 eine Kooperation mit Bandai-Namcos Mecha-Reihe. 2012 starten die "One Piece: Pirate Warriors" durch und auch "Fist of the North Star" erhält zwei "Ken's Rage"-Episoden. "Bladestorm" nutzt das Konzept für Schlachten zwischen Briten und Franzosen, "Warriors: Legends of Troy" verlagert es ins antike Griechenland. "Hyrule Warriors" ist ein Crossover mit Nintendos "Zelda"-Universum, der jüngste Ableger eine Kooperation mit Square Enix: "Dragon Quest Heroes". Weitere sind in Planung.

BEDEUTUNG: Die "Dynasty Warriors"-Reihe allein umfasst mit allen Umsetzungen und Varianten knapp 40 Spiele – inklusive Social Games und Pachislot-Automaten. "Samurai Warriors" kommt auf über 20, "Warriors Orochi" auf mehr als 10 Titel – Koeis Musou-Universum ist riesig und vor allem in Japan sehr beliebt und erfolgreich. Zwar gehen die Verkaufszahlen der Reihe mit den Jahren zurück, die Franchise-Kooperationen geben dem "Warriors"-Konzept jedoch frischen Aufwind. Allein "One Piece: Pirate Warriors" verkauft sich für die PS3 in der ersten Woche rund 650.000 Mal.

HINTER DEN KULISSEN: Um sich von anderen Beat'em-Up-Entwicklern abzuheben, verzichtet Koei auf die geplante PS2-Umsetzung der "Dynasty Warriors" (in Japan: "Sangoku Musou") und überarbeitet stattdessen das Konzept grundlegend. Unter dem Namen "Shin Sangoku Musou" (jap.: "shin" = "echt") erscheinen die "Real Dynasty Warriors" 2000 für PS2 – im Westen wird die Reihe allerdings nummeriert. "Dynasty Warriors 2" und alle weiteren Fortsetzungen sind daher auf westlichen Märkten anders beziffert als in Japan.

WIR LIEBEN "DYNASTY WARRIORS" FÜR:
+ wilde, süchtig machende Massenschlachten
+ dynamische, eingängige Steuerung
+ historischen Themenreichtum

WIR LIEBEN "DYNASTY WARRIORS" TROTZ:
– des immer gleichen Ablaufs
– des mäßig komplexen Spielprinzips
– lascher Hintergrundgrafiken

WARRIORS



DIE WELT DER MUSOU-SPIELE

KRIEGERISCHE VORLAGEN

Von der Prosa zum Polygon in 600 Jahren.




Die Geschichte der Drei Reiche (14. Jhd., Buch)



Romance of the Three Kingdoms (1985, div. Systeme)



Dynasty Warriors (1997, PSone)

KRIEGERISCHE HAUPTREIHE

Das Musou-Genre entsteht...



Dynasty Warriors 2 (2000, PS2)



Dynasty Warriors 3 (2001, PS2 / Xbox)



Dynasty Warriors 4 (2003, PS2 / Xbox)



Dynasty Warriors 5 (2005, PS2 / Xbox)



Dynasty Warriors 6 (2007, PS3 / 360)



Dynasty Warriors 7 (2011, PS3 / 360)



Dynasty Warriors 8 (2013, PS3 / 360)

SAMURAI WARRIORS



Samurai Warriors (2004, PS2 / Xbox)

Ähnlich wie die "Dynasty Warriors" basieren auch die japanischen "Samurai Warriors" auf einer rundenbasierten Strategiereihe von Koei: "Nobunaga's Ambition" (1983). Rund 20 Spiele der Massengefechte sind seit 2004 erschienen.

WARRIORS OROCHI



Warriors Orochi (2007, PS2 / 360 / PSP)

2007 kommt es als Wunschprojekt von Fans und Entwicklern zum Crossover von Dynasty- und Samurai-Kriegern. Dämon Orochi holt Vertreter beider Serien in eine Parallelwelt und lässt sie in bislang etwa zehn Spielen kämpfen.

XTREME LEGENDS



Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends (2002, PS2)

Erstmals mit "Dynasty Warriors 3" erscheint eine "Xtreme Legends"-Erweiterung. Die erlaubt zwar den Import von Speicherdaten des Originals, ist aber eigenständig spielbar. Fünf "Xtreme Legends"-Ableger gibt es bislang.

EMPIRES



Samurai Warriors (2004, PS2 / Xbox)

Anders als im Hauptspiel entscheidet sich der Spieler in den seit 2004 erscheinenden fünf "Empires"-für nur eine Spielfigur, um sein Reich zu vergrößern. Dabei kommen Strategie-Elemente der "Three Kingdoms"-Reihe zum Einsatz.

KRIEGERISCHE AUSFLÜGE

"Dynasty Warriors" spielt man überall!






Das "Dynasty Warriors"-Fieber infiziert selbst den letzten Winkel der digitalen Welt. "Dynasty Warriors VS" (1) und "Fighter's Battle" (2) erscheinen für Nintendo-Handhelds, auch Sonys Mobilspieler werden üppig versorgt. Der MMO-Markt bleibt ebenfalls nicht außen vor: In "Dynasty Warriors Online" (3) wird nicht mit historischen, sondern Eigenbau-Charakteren gekämpft, das Spiel erscheint 2010 auch für PS3. Besonders taktisch geht es in den beiden "Dynasty Tactics"-Spin-offs zur Sache: Die Rundenstrategie für PS2 bedient sich dafür bei der hauseigenen "Romance of the Three Kingdoms"-Reihe.

KRIEGERISCHE EPOCHEN

"Dynasty Warriors" in Europa


Bladestorm (2007, PS3 / 360)


Warriors: Legends of Troy (2011, PS3 / 360)

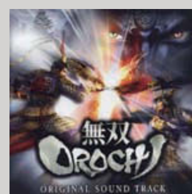
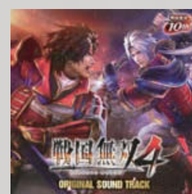
Nach China, Japan und Orochis Parallelwelt rollt die Musou-Welle über Europa hinweg. "Bladestorm" verlagert 2007 das Massenkampf-Phänomen in den Kampf zwischen Frankreich und England zur Zeit des Hundertjährigen Krieges (1337-1453). 2015 folgt eine Neuinterpretation des Themas für PS4. "Warriors: Legends of Troy" hingegen begibt sich in die Antike, um die Spielmechanik auch westlichen Spielern schmackhaft zu machen. Die schlucken sie natürlich am ehesten mit düstererem Flair samt ordentlichem Gewalt-Bonus, gepaart mit dem Mythos des Trojanischen Kriegs.

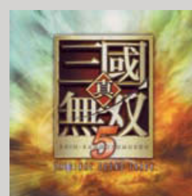
KRIEGERISCHE BEUTE

Goodies für Merchandise-Jäger



Zum Ableger "Samurai Warriors" bietet der Modell-Hersteller Kotobukiyaka stilechte Essstäbchen in Form von Samuraischwertern verschiedener Krieger an.



Rockige Soundtracks sind als Japan-Import zuhauf erhältlich, sowohl für die Hauptreihe als auch zu etlichen Ablegern.



Hersteller Hobby Japan produziert mit Wang Yuanji die "Dynasty Warriors 8"-Figur. Die Mutter des ersten Jin-Kaisers Wu kostet rund 150 Euro.

Zu mehreren Episoden lässt Koei ulkige Mini-Figuren herstellen. Preis: je etwa 20 Euro.

KRIEGERISCHE CROSSOVER

"Dynasty Warriors" funktioniert immer!

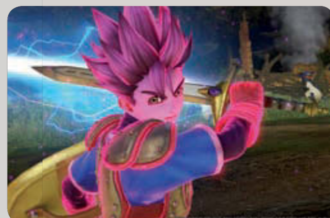

One Piece: Pirate Warriors (2012, PS3)


Dynasty Warriors: Gundam (2007, PS3 / 360)

Frischen Wind blasen Hersteller wie Namco, Square Enix oder Nintendo ins angestaubte Genre, die Mechs von Bandais Spielzeug-Anime-Universum "Gundam" machen 2007 den Anfang. Besonders grob geht Kult-Manga "Fist of the North Star" zur Sache, die digitalen Strohhut-Piraten fangen in drei "Pirate Warriors"-Episoden den "One Piece"-Charme ein. Link und Co. greifen in "Hyrule Warriors" zu den Waffen, "Dragon Quest Heroes" würzt indes Rollenspiel-Epos mit Musou. Ein Ende des Trends ist nicht in Sicht.


Fist of the North Star: Ken's Rage (2012, PS3 / 360)


Hyrule Warriors (2014, Wii U)


Dragon Quest Heroes (2015, PS4 / PS3)



Es war einmal...

DER SUPER FX CHIP



Wer Kopierschutzmaßnahmen aushebelt, der ist bei Konsolenherstellern normalerweise unten durch. Nicht so Jez San: Denn was der Gründer des englischen Entwicklerstudios Argonaut Games da im Rahmen der CES-Messe 1990 an Ingenieurskunst vorführt, haut die Nintendo-Chefs vom Hocker – im positiven Sinn. San beweist, dass ein paar Cent teure Elektrobauteile und Lötzinn ausreichen, um den als sicher geltenden Game Boy mit nicht von Nintendo genehmigten Fremdmodulen zu füttern. Daraufhin werden die frechen Technik-Trickser nicht verklagt, sondern tatsächlich engagiert: Argonaut soll bei der Produktion der Weltraum-Action "Star Fox" für revolutionäre Polygon-Grafik sorgen. Weil die technischen 3D-Spezifikationen des Super Nintendo dafür aber nicht ausreichen, entwerfen San und Kollegen kurzerhand einen Zusatzchip, der in die Platine eines jeden Spielmoduls integriert werden soll.

WIE DIE VIELECKE LAUFEN LERNTEN...

Der interne Codename der Recheneinheit lautet noch MARIO (Mathematical, Argonaut, Rotation & Input/Output), später spricht Nintendo aber vom Super FX – und stellt so publikumswirksam die Spezialeffekt-Fähigkeiten der Platine in den Vordergrund. Und die sind in der Tat erstaunlich: Bei der Darstellung von schattierten Vielecken steigt die Rechenleistung des SNES mit Super-FX-Chip gleich auf das Sechsfache an. Ein Coup, den Nintendo bereits mit dem NES vorbereitet hat: Denn schon die 8-Bit-Konsole ermöglichte es den Spieleentwicklern, ihre Module mit zusätzlichen Hardware-Komponenten (genannt Memory Management Controller) aufzurüsten. Der Super FX kommt indes neben "Star Fox" noch in sieben weiteren Spielen zum Einsatz – darunter die SNES-Umsetzung von "Doom", "Stunt Race FX" und "Super Mario World 2". Als Nintendo schließlich das N64 konzipiert, werden jedoch diverse Titel eingestellt, der Super FX ist am Ende: Die legendäre Helikopter-Simulation "Comanche" wird mit ihrer Voxel-Grafik beispielsweise auf Messen in einer spielbaren Version gezeigt, erscheint aber nie.

UND DIE KONKURRENZ STÄNKERT

Viele Spieler fragen sich, warum Sega in Sachen Modul-Tricks eigentlich so zurückhaltend agiert. Die Antwort: purer Geiz! "Es ist gut, dass die keine Bank leiten. Denn mit diesen Chips macht Nintendo jedes Modul doch nur noch teurer", ätzt ein Pressesprecher der Sonic-Erfinder in Richtung Nintendo. Ironie des Schicksals: Ausgerechnet Sega sorgt mit seinem einzigen Zusatzchip schließlich für einen Preisschock: Die Mega-Drive-Fassung des Arcade-Rennspiels "Virtua Racing" kommt 1994 für sagenhafte 249 DM auf den Markt – und ist damit teilweise teurer als das eigentliche Mega Drive. Schuld ist der sogenannte Sega Virtua Processor, die luxuriöse Antwort auf den Super FX. *kü*





Eine deutsche Firma mit dem Namen StarVox sorgt dafür, dass der erste Super-FX-Titel in Europa als "Starwing" erscheint – Nintendo will so einem Rechtsstreit aus dem Weg gehen. Sämtliche Spiele, die den zusätzlichen Grafik-Chip nutzen, sind an einem entsprechenden Logo auf der Modulverpackung zu erkennen.







Um die Mode-7-Rotationen von "Piltowings" zu verbessern, baut Nintendo den DSP-1-Chip ein. Capcoms Cx4 bietet indes Wireframe-Berechnungen – inklusive per Tastenkombi aktivierbarer Demo.





Die dritte und letzte Inkarnation des Super FX trug die Typenbezeichnung GSU-2 (Graphics Support Unit). Während "Super Mario World 2: Yoshi's Island" (rechts) den mit 21,4 MHz getakteten Chip nutzte, um seine Sprites auf den Bildschirm zu zeichnen, wurde "Star Fox 2" (Mitte) noch vor dem geplanten Release 1995 (und damit kurz vor Fertigstellung) eingestampft. Nintendo verschob alle Ressourcen in Richtung N64 und Argonaut-Chef Jez San (ganz links) sollte knapp neun Jahre später mit dem Mega-Flop "Malice" sein Waterloo erleben.

WEG DAMIT!

MODERNER MUMPITZ – REIF FÜRS MUSEUM!

Klar, der New Nintendo 3DS ist eine tolle Handheld-Kiste, aber kundenfreundlich sieht (nach Meinung des Autors dieser Artikel-Serie) dann irgendwie doch anders aus. Denn die verbesserte Chip-Power des Taschenspielers soll für exklusive Software sorgen – und die können dann wiederum Besitzer älterer 3DS-Konsolen nicht genießen. Na ja, zumindest gibt es mit "Xenoblade Chronicles 3D" bislang nur einen dieser undemokratischen Titel. Wo wir gerade bei modernen Chips sind: Microsoft hätte bei der Xbox One auch lieber auf eine weniger exotische Lösung als den eSRAM setzen sollen – dann wäre die ganze Diskussion um 1080p vielleicht ausgeblieben.



SPIELE-TESTS

SPIELSPASS 99

Singleplayer ●●●●●●●●●●
Multiplayer ●●●●●●●●●○
Grafik ●●●●●●●●●○
Sound ○○○○○○○○○○

Unterstützt bis 50.000 Leser (offline)
Sprache deutsch
Text deutsch

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» monatliche Erscheinungsweise
» exklusives Cover für Abonnenten

FAZIT » M! – das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

Der Testkasten

Liegen uns Versionen für diverse Konsolen vor und unterscheiden sich diese in einer oder mehreren Testkategorien, führen wir das gesondert auf. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, gibt es eine Wertung für alle – Detail-Unterschiede erwähnen wir im Testtext.

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

Fakten-Check

Plus-/Minuspunkte, Spielinhalte, Schnitte, Systemunterschiede uvm. grafisch hübsch aufbereitet.

Was geht ab?



30% ACTION
15% ADVENTURE
25% RÄTSEL
15% STRATEGIE
15% ADVENTURE

Gefällt

» M! Games auch digital im App Store erhältlich, maniac.de ergänzt das Heft

» M! Games erscheint nur einmal im Monat und hat keine 1.000 Seiten

Missfällt

So testet die M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Terminkalender zusammen (siehe COM!NG-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten**.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.



Die maximale Spiele-Analyse mit innovativen Zusatzelementen: M! testet ausgewählte Spitzenspiele auf mindestens sechs Seiten.

3D-Faktor



Unterstützen Spiele stereoskopisches 3D, beurteilt M! die Qualität des räumlichen Erlebnisses in drei Stufen – zu erkennen an der Farbe der Brillengläser: rot (lahm), gelb (okay), grün (super). Wir testen mit einem Sony 3D-TV, dem **KDL 40 HX 800**.

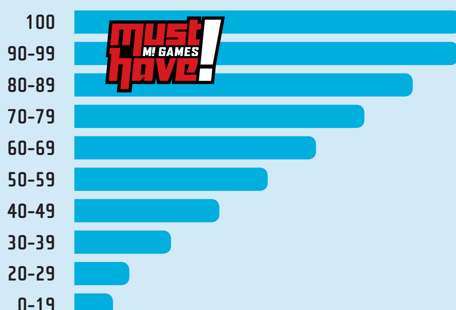
So wertet die M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat?

Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung**.

Das M!-Prädikat **Must Have!** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele ab 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

Die M!-Spiele-Profis...

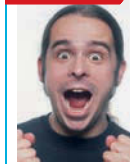
...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.

SUPER



Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Bloodborne – The Old Hunters, Among the Sleep
Hört zurzeit: Voodoo Circle – Whisky Fingers

SUPER



Matthias Schmid
Experte für: Action, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Ni no Kuni
Sieht zurzeit: hoffentlich Tukane & Faultiere
Liest zurzeit: Charles Patterson: Für die Tiere ist jeden Tag Treblinka

GUT



Ulrich Steppberger
Experte für: Rennspiele, Denken, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Download
Spielt zurzeit: SteamWorld Heist, Norn9: Var Commons, Driveclub
Sieht zurzeit: Jessica Jones (Netflix)

GEHT SO



Tobias Kujawa
Experte für: Action, Ego-Shooter, Rollenspiele, Sport
Spielt zurzeit: Fallout 4, PES 2016, R6: Siege
Liest zurzeit: F.J. Palma – Die Landkarte des Chaos
Sieht zurzeit: Star Wars VII

LAHM



Sascha Gödденhoff
Experte für: Action, Action-Adventure, Sport, Download, Beat'em-Up
Spielt zurzeit: The Witcher III, Just Cause 3, Star Wars Battlefront, R6: Siege
Sieht zurzeit: Florence and the Machine (Live)

MÜLL



Thomas Nickel
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiel, Download
Spielt zurzeit: Xenoblade Chronicles X, Star Wars, Mario & Luigi: Paper Jam...
Sieht zurzeit: Star Wars: Rebels (TV)

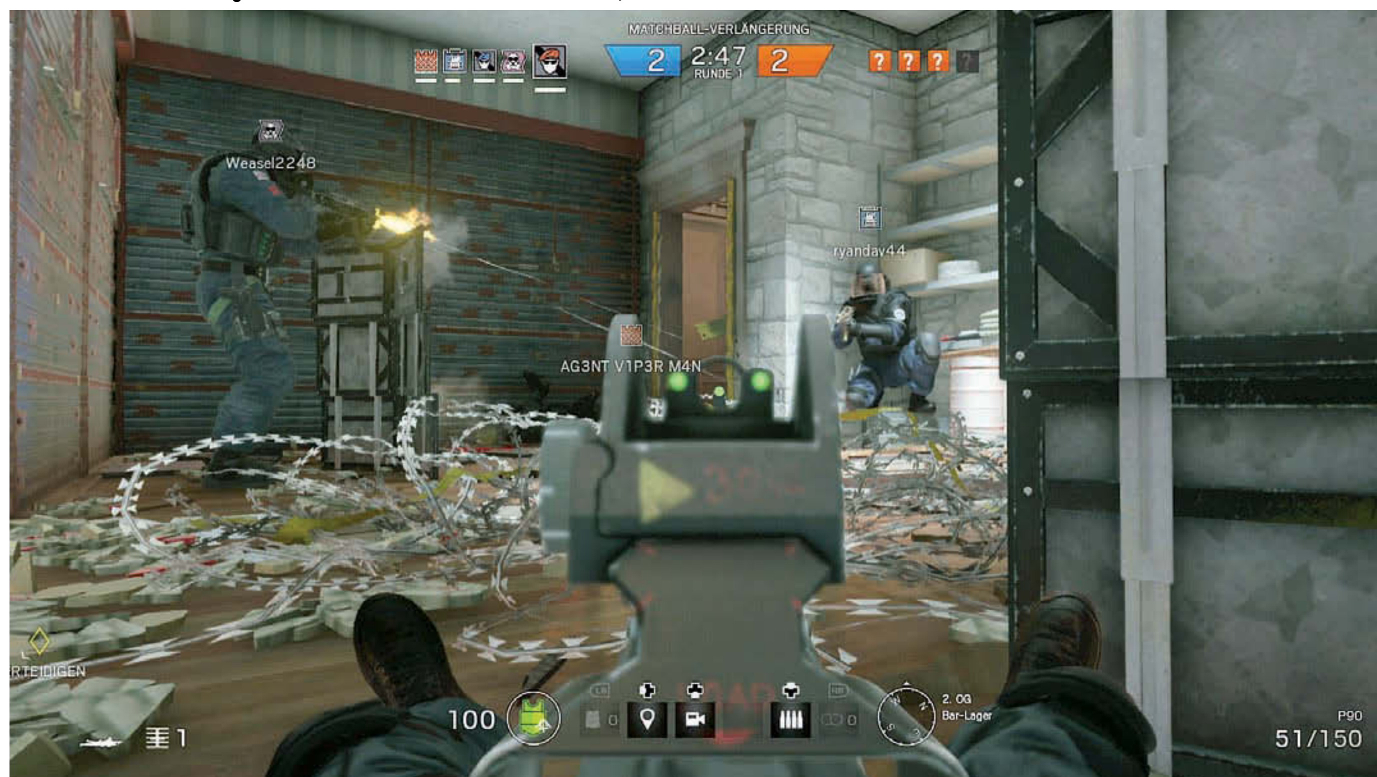
MÜLL



Freie(r) Autor(in)
Experte für: alle möglichen Genres
Spielt zurzeit: Sword Art Online: Lost Song, Kromaia Omega, Divinity: Original Sin – Enhanced Ed.
Sieht zurzeit: Die Tribute von Panem: Mockingjay 2

Rainbow Six: Siege

SYSTEM **PS4 / XOne** GENRE **Ego-Shooter** USK **18** ENTWICKLER **Ubisoft Montreal, Kanada** HERSTELLER **Ubisoft** TERMIN **im Handel** PREIS **60 Euro**



XOne Nach der etwas ermüdenden Vorbereitungsphase kommt für Verteidiger Spaß auf, wenn die Angreifer anrücken müssen. Hier haben wir uns gut verschanzt: Die Wand links ist verstärkt, ein Kollege feuert über die mobile Deckung, wir liegen flach auf dem Rücken und ein weiterer Mitspieler versteckt sich im toten Winkel, falls Feinde durchbrechen.

In "Rainbow Six: Siege" steckt ein Widerspruch: Fünf Kämpfer von Spezialeinsatzkommandos (von GSG 9 über SAS bis Speznas) treten zur Geiselbefreiung oder Bombenentschärfung an – sie müssen in ein Gebäude eindringen, das wiederum von fünf Kämpfern von Spezialeinsatzkommandos (von GSG 9 über SAS bis Speznas) bewacht wird. Klingt irgendwie unlogisch – warum sollte ein GSG-9-Polizist sich mit einer Bombe in einem Haus verschanzen und deren Entschärfung verhindern wollen? Andererseits ist diese Logiklücke allemal vernünftiger, als im Spiel Spezialeinheiten gegen echte virtuelle Terroristen antreten zu lassen – "Boko Haram gewinnt die Runde" möchte am Ende eines Matches schließlich niemand lesen...

Angesichts der aktuellen Ereignisse mutet das Spielprinzip in der Tat prekär an: Die Medien sind voll mit Berichten über terroristische Angriffe in Paris, Beirut, Istanbul und Tunesien, über einen blutigen Polizeieinsatz in St. Denis, über ein Attentat mit 14 Toten und anschließender Polizei-Verfolgungsjagd im kalifornischen San Bernardino. Derweil laden Konsoleros bei "Rainbow Six: Siege" die Knarren durch, verschanzen sich mit Geiseln in einem Flugzeug oder kämpfen im Modus "Terroristenjagd" unter anderem gegen Selbstmordattentäter mit Bombengürtel. Wer nicht regelmäßig mit Kriegsspielen hantiert, der kann zu Recht fragen: Muss das sein? Wäre das Spiel weniger spaßig mit 5 blauen gegen 5 rote Space Marines oder Roboter, mit einem Steuerpult, das man verteidigen, oder einer Schatztruhe, die man vom Gegner klauen muss? Natürlich baut "R6: Siege" auf die martialische Coolness, welche die Artworks und Rendervideos der im Spiel enthaltenen Spezialeinsatzkräfte versprühen. Auf die Anziehungskraft von Tarnklamotten, Gas-

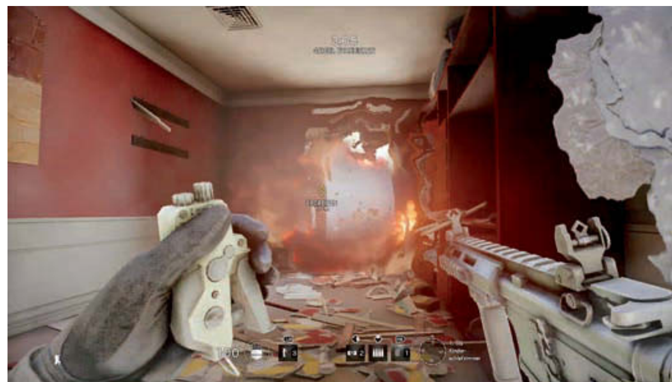


XOne Im Spielmodus "Terroristenjagd" tretet Ihr allein oder im Team gegen eine Vielzahl von KI-Feinden an – die sind in puncto Taktik nicht klug, lassen Euch z.B. nicht in Hinterhalte laufen. Doch Vorsicht vor Gegnern mit Bombengürteln – die sind extrem gefährlich.

GUT **Tobias Kujawa**



Ob mir die Multiplayer-Hatz auf lange Sicht langweilig wird, weiß ich noch nicht. Das hängt davon ab, welche Operators und Karten Ubisoft nachschiebt. Generell hatte ich mit "Siege" überraschend viel Spaß – auch mit fremden Mitstreitern ohne Absprachen. Man merkt sofort, ob man Leute im Team hat, die etwas von solchen Shootern verstehen. Wenn alle hinter dem Schildträger Deckung suchen und nach einer Blendgranate entschlossen einen Raum stürmen, entwickeln sich auch ohne Headset spannende Gefechte. Apropos Spannung: Die ist durchweg so hoch wie bei keinem anderen Ego-Shooter. Wo ich bei "Battlefront" und "CoD" Kills relativ emotionslos hinnehme, zählt hier jeder Lebenspunkt und jede Sekunde – toll! "Counter-Strike" kann "Siege" aber nicht vom Thron stoßen – zu gleich sind Matchablauf und Waffenwirkung.

XOne Links: Die Vorteile eines Polizeischildes (sehr gute Deckung, meist nur Füße frei) wiegen stärker als die Nachteile (wenig Feuerpower) – Ihr könnt im Kugelhagel vorrücken, Kollegen Deckung verschaffen und damit zuschlagen. Rechts: Der Auslöser in der Hand (und das Loch in der Wand) deuten an: Wir haben uns eine zusätzliche Tür gesprengt!




XOne Frühsport für Verteidiger (links): In der Vorbereitungsphase verteilen wir Rüstungspacks und Störsender, legen Spreng- oder Giftgasfallen aus, verstärken Wände, verrammeln Türen und machen Jagd auf Späh-Drohnen. Die werden währenddessen von den Angreifern gelenkt und sollen unsere Positionen (rechts), Bomben und Geiseln aufspüren.

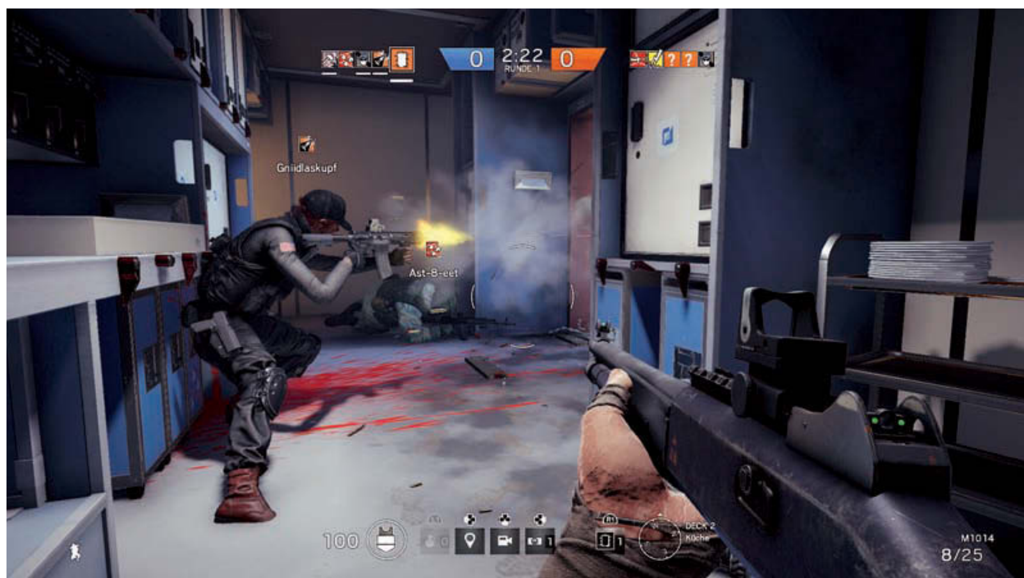
masken-Söldnern und modernem Militärequipment. Hat aber die Runde begonnen, ist davon nicht viel übrig: Statt Gut gegen Böse treten Verteidiger gegen Angreifer an, sie könnten aber auch Team A und Team B heißen. Es beginnt ein eher sportlicher als kriegerischer Wettkampf – Teamtaktiken, Reflexe und Geduld entscheiden das Match für die eine oder andere Seite. Zudem kommen weitere spielerische Elemente hinzu: Wer erschossen wird, kann Überwachungskameras durchschalten und Kollegen Tipps zurufen. Zwar muten die Maps wie echte Häuser, Chalets oder Banken an – doch warum gibt es unter jeder Türe einen Schlitz zum Drunterdurchfahren für die Späh-Drohnen? Warum können manche Wände nicht zerstört werden? Natürlich weil sich Ubisoft etwas gedacht hat beim Design, weil die Balance darauf abgestimmt ist, dass die Angreifer von bestimmten Seiten nicht kommen können.

Bevor Ihr Euch an die Online-Partien wagt, absolviert aber die zehn Tutorial-Missionen für Solisten: Die erklären die Steuerung, bringen Euch langsames Vorgehen bei, sagen Grundlegendes zur Geiselbefreiung, Bombenentschärfung oder Raumverteidigung. Außerdem lernt Ihr ein paar der "Operator"-Klassen kennen, mit denen Ihr bald spielen werdet. Schaut übrigens auch rasch die Tutorial-Videos an – das bringt 800 wertvolle Erfahrungspunkte.

Mit diesen (die Ihr auch im Solo-Tutorial und den Online-Matches verdient) schaltet Ihr nämlich die "Operator" genannten Spezialeinsatzkräfte frei. 20 Stück davon gibt es: 10 Angreifer und 10 Verteidiger. Und sie können sehr unterschiedliche Dinge: Mit einem Vorschlaghammer macht Ihr Euch zusätzliche Türen; mit dem Schild-Polizisten überlebt Ihr im Kugelhagel; mit dem Sprengmeister durchlöchert Ihr gesicherte Wände. Weitere Angreifer-Typen feuern explosive Geschosse, steuern Elektroschock-Drohnen oder werfen EMP-Granaten. Die Defensiv-"Operator" bauen Sprengfallen, bringen stationäre MGs mit, verteilen Schutzwesten, scannen

GUT **Matthias Schmid**

Die nüchterne Grafikkulisse tut dem Spielspaß keinen Abbruch – ein bisschen mehr polygonalen Budenzauber hätte Ubisoft aber entfachen dürfen, bei "Star Wars Battlefront" kann ich trotz Top-Optik Gegner gut erkennen. Ich hatte aber eine Menge Spaß mit "R6: Siege" – das Gefühl, geduckt und im Schneckentempo in ein Haus voller gut vorbereiteter Verteidiger einzudringen, ist verdammt intensiv. Vor allem Hammermann Sledge oder die Operators mit Schilden eröffnen ganz andere Optionen als ein Kämpfer mit Schrotflinte – cool. Mitunter etwas ermüdend finde ich das oft ähnliche Verbarrikadieren eines Raums, auch hätte ich mir ein paar Fernkampf-Optionen und -Operators gewünscht. Dafür darf ich meinen Kollegen noch ein wenig helfen, wenn ich schon früh erledigt wurde – und das passiert schon mal. Den Sprung in die 80er-Ränge verwehren "R6: Siege" die Verbindungsprobleme und die fehlenden Auflevel-Optionen der Operators. Auch die Tatsache, dass die Geiselrettung schwer ist und viele Matches auf die Frage "Welches Team stirbt zuerst?" hinauslaufen, hätte man optimieren können.



PS4 So macht man es richtig: Wer mit mehreren Kämpfern und unterschiedlicher Ausrüstung durch eine Tür geht bzw. diese ins Visier nimmt, hat erheblich bessere Erfolgschancen, den Feind zu überrumpeln. Und Hinlegen ist auch oft eine gute Taktik!



XOne Wer stirbt, für den ist die aktuelle Runde beendet. Zumindest fast: Als Verteidiger vertreibt Ihr Euch die Zeit bis zur nächsten Partie mit Blicken durch Sicherheitskameras – so könnt Ihr für Eure noch lebenden Kollegen manche Feindposition markieren.

nach Herztönen von Angreifern oder beleben per Spritzenschuss wieder. Weil jeder Typ nur einmal pro Team enthalten sein kann, solltet Ihr rasch zwei, drei Offensiv- und Defensiv-"Operator" freischalten, sonst müsst Ihr mit einem Standard-Polizisten ran.

Ein Online-Match geht so: Ihr kämpft mehrere Runden (bis zu drei Siegpunkten) und wechselt zwischen der Angeifer- und Verteidiger-Rolle. Pro Runde gibt es eine Vorbereitungsphase, in der das eine Team sein Bomben- oder Geiselzimmer verbarrikadiert und das andere Team mit Drohnen die Position von Bomben oder Geisel herauszufinden versucht – gelingt Letzteres nicht, sind die Verteidiger im Vorteil. Weil Letztere schon gewinnen, wenn nichts geschieht, müssen die Angreifer dann oft erst lange suchen und auch noch die Hinterhalte überwinden. Habt Ihr jedoch einige Matches absolviert, wird das Finden dieser Orte leichter – schließlich gibt es dafür immer nur ein paar Optionen.



XOne So sehen einige der "Rainbow Six: Siege"-Operator aus – weil jeder Charakter nur einmal im Team sein darf, solltet Ihr zum Rundenstart ganz fix auswählen...

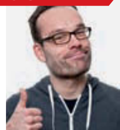
Jeder Operator selbst verfügt über wenige Waffenoptionen (z.B. Shotgun vs. MP), aufleveln oder verbessern könnt Ihr die Damen und Herren aber nicht. Das bremst die Langzeit-Motivation, sorgt aber für faire Verhältnisse.

Action-Optionen

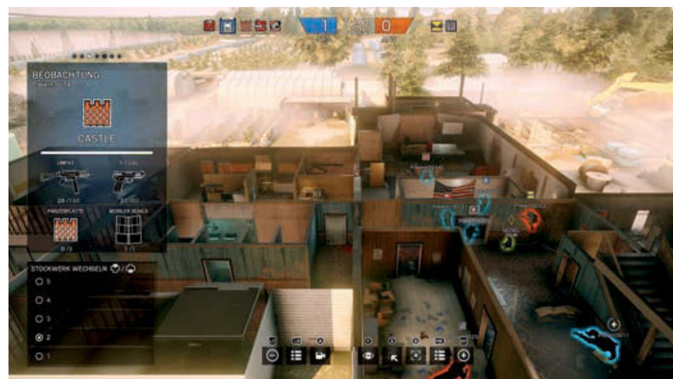
Einige Kniffe machen die Gefechte noch taktischer: Ihr könnt an einigen Stellen durch die Decke brechen, hinter Schilden Platz nehmen, Stacheldraht auslegen und um die Ecke lugen. Teamkollegen dürfen wiederbelebt werden und sind durch Wände hindurch sichtbar – schließlich ist Friendly Fire immer eine Gefahr. Gerne auch das versehentliche Töten der Geisel mit einer Granate – dann ist die Runde verloren. Besonders wichtig ist auch das Abseilen: An fast allen Hauswänden könnt Ihr hoch- und runterklettern und sogar kopfüber kämpfen – das sorgt für packende Shootouts an Fenstern. Derweil schlagen Verteidiger kleine Gucklöcher in Holzbarrikaden und erledigen Angreifer schon beim Herlaufen.

"Ranked Matches" (mit Strafen für frühzeitiges Verlassen) werden erst nach einigen Stunden freigeschaltet. Natürlich dürft Ihr auch "Custom Matches" mit eigenen Regeln und freier Kartenwahl gestalten. Und im PvE-Modus "Terroristenjagd" könnt Ihr solo oder im Zweier- bis Fünferteam gegen ganze Feindtrupps antreten. *ms*

GUT **Sascha Göddenhoff**



Ähnlich wie bei "Ghost Recon" strafft Ubisoft auch für "Rainbow Six: Siege" das ursprünglich anspruchsvolle Prinzip. Der Spielablauf ist schnell verstanden, dazu sind die Waffen und Fähigkeiten jeder Klasse übersichtlich und sinnvoll gehalten. In Aktion fallen mir jedoch ein paar Ungereimtheiten auf. Gerade die Balance zwischen Angriff und Abwehr stimmt nicht ganz: Einigermaßen geschickte Verteidiger sichern Bomben oder Geisel ab und warten dann in günstiger Position, während das angreifende Team unter Zeitdruck anrücken muss. Generell hätte ich mir ausgefuchstere taktische Möglichkeiten gewünscht, aber deren Fehlen ist halt der Preis für die Zugänglichkeit. Nichtsdestoweniger begrüße ich den Team-Fokus und das ruhigere Tempo – eine gelungene Alternative zum sonstigen Shooter-Dauerfeuer.



PC In der von uns auch gespielten PC-Version war ein cooler Zuschauer-Modus wählbar, der noch in der Beta-Phase ist – freut Euch drauf, sollte er für Konsole noch kommen.

LÄUFT BEI DIR?

Neben spielerischer Qualität, Modi-Vielfalt, Benutzerfreundlichkeit & Co. kommt es bei einem Spiel mit Online-Fokus – wie "Rainbow Six: Siege" – natürlich auch auf die Qualität der Online-Services an. Doch während sich aktuell "Black Ops III"-Kämpfer oder "Star Wars Battlefront"-Zocker über rasante Spielersuche und technisch saubere Matches freuen, tut sich Ubisofts Herausforderer in dieser Hinsicht nicht hervor. Gerade in den ersten ein, zwei Tagen waren "Keine Verbindung zu Servern"-Fehler an der Tagesordnung; auch beim Suchen und Finden von Spielkameraden vergehen schon mal etliche nervige Sekunden. Und dass es (auf PS4 und Xbox One) immer mal wieder vorkommen kann, dass Ihr plötzlich aus dem Match fliegt und Eure Erfahrungspunkte verliert, ist noch ärgerlicher.

Fakten-Check

PS4 vs. XOne

Keine nennenswerten Unterschiede – das Spiel sieht auf beiden Plattformen nicht schick aus, Server-Probleme gab es hüben wie drüben.

Was geht ab?

20% AUSSPÄHEN
30% WARTEN
20% BALLERN
15% STERBEN
15% TÖTEN



Schnitt-Bericht



Das Spiel erscheint ungeschnitten in Deutschland. Die vielen hellroten Blutspritzer sind – zusammen mit den Bombengürtel-KI-Gegnern – das brutalste Element des Spiels.

Gefällt

» packende Fights, starkes Teamwork möglich
» viele starke Gadgets
» klug designte Maps, auf denen Ihr nirgends richtig sicher seid

» Spielablauf oftmals recht ähnlich
» Geiselrettung zu schwer
» Optik dürfte ruhig ein wenig hübscher sein
» Server-Probleme nerven

Missfällt

SPIELSPASS 78

Singleplayer ●●●●○○○○○○
Multiplayer ●●●●●●●●○○
Grafik ●●●●●○○○○○
Sound ●●●●●●●○○○

Unterstützt **bis 10 Spieler (online)**
Sprache **einstellbar**
Text **einstellbar**

» 10 kurze, knackige Solo-Missionen
» 10 Mehrspieler-Karten
» 20 Operator freischaltbar
» PvE-Modus "Terroristenjagd"
» Season Pass mit 8 neuen Operators

FAZIT » **Spielerisch erfrischend anderer Online-Shooter, der Euch trotz trister Grafik und kleiner Motivationsprobleme packende Action-Erlebnisse liefert.**

Just Cause 3

SYSTEM **PS4 / XOne** GENRE **Action** USK **18** ENTWICKLER **Avalanche Studios, USA/Schweden** HERSTELLER **Square Enix** TERMIN **im Handel** PREIS **70 Euro**



PS4 Stimmungsvoller Ausblick: Medici erinnert visuell zwar frappierend an die Szenarien der beiden Vorgänger, ist aber sehenswert und vor allem ausgesprochen weitläufig.

GEHT SO **Ulrich Steppberger**



"Just Cause 3" ist ein Spiel, an dem sich die Geister scheiden: Wer Ricos Heimkehr primär als Tummelplatz für hemmungsloses Rabaukentum nutzen will und nicht so viel Wert auf blitzsaubere Technik legt, kann sich hier ausleben. Hofft Ihr dagegen auf spielerische Weiterentwicklung zum inzwischen über fünf Jahre alten Vorgänger, habt Ihr Pech: Die Kampagne ist eher ein Rückschritt mit fader Story und oft nervigen Missionen – und so revolutionär sind Wingsuit und Doppelhaken auch wieder nicht. Gehört Ihr (wie ich) zum zweiten Lager, fallen andere Ungereimtheiten noch mehr ins Gewicht: Warum ist etwa die Steuerung erneut so hakelig, was den effizienten Einsatz der Zerstörungsmittel zur Nervenprobe machen kann? Und dass die Ladezeiten zum Beispiel nach dem Ableben oder beim Neustart der Nebenaufgaben teils extrem lange ausfallen, nervt gehörig. Letzten Endes hätte der Mann fürs Grobe einfach noch mehr Feintuning gebraucht.

Sorgte der "Diktatorenentfernungsspezialist" Rico Rodriguez bei seinen beiden vorherigen Einsätzen noch für Auftraggeber in paradisischen Instelstaaten für Chaos und Zerstörung, wird es bei "Just Cause 3" persönlich. Denn der neue mediterrane Schauplatz Medici ist seine Heimat, in die Rico zurückkeht, um dort den despotischen General Di Ravello zu entsorgen. Wer sich nun erhofft, dadurch eine tiefergründige Story mit interessanten Charakteren vorgesetzt zu bekommen, kennt "Just Cause" schlecht: Handlung ist hier eigentlich nur Mittel zum Zweck, um ein paar obligatorische und nicht besonders einfallsreiche Missionen zu verknüpfen – das hat sich bei Teil 3 nicht geändert. Vielmehr geht es den Entwicklern von Avalanche darum, einen gewaltigen Spielplatz zu errichten, in dem Ihr Eure destruktiven Neigungen ausleben könnt.

Willkommen zu Hause

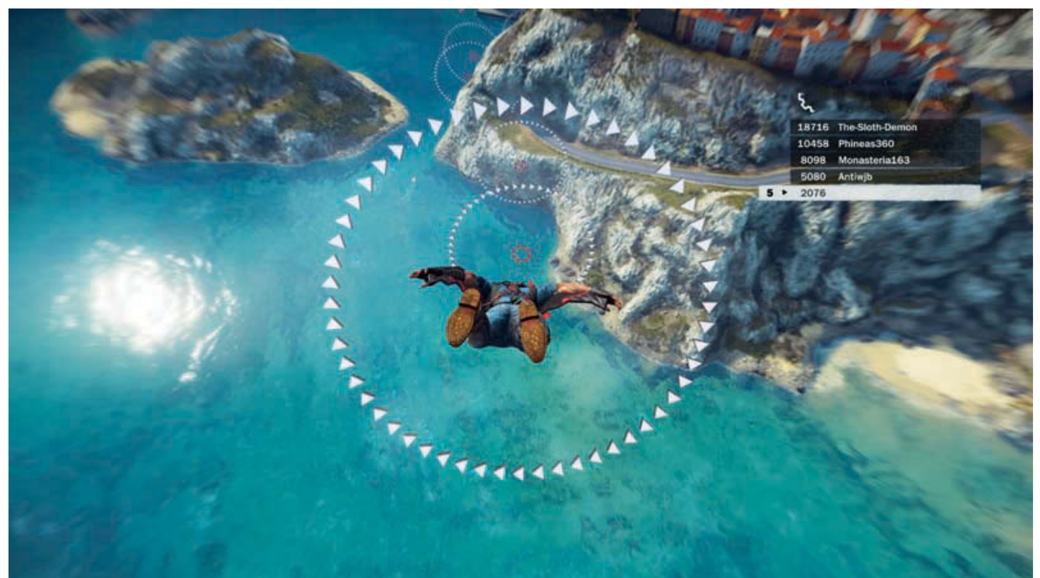
Zwar ist der Schauplatz neu und mit noch größeren Dimensionen versehen (400 Quadratkilometer lassen keine Platzangst aufkommen), visuell erinnert er trotzdem an die Vorgänger: Inselmassen mit südländisch anmutenden Ortschaften, dazu jede Menge subtropische Vegetation, riesige Wasserflächen und ein schneebedecktes Gebirge gibt es hier wie dort. Weil die Wege weit sind, setzt "Just Cause" darauf, dass Ihr Euch nur selten zu Fuß bewegt: Zahlreiche Fahrzeuge vom Auto bis zum Jet können genutzt und kurzerhand von ihren Insassen befreit werden. Besonders flexibel seid Ihr aber in der Luft: Neben dem gewohnten Fallschirm, den Rico mit sich führt, hat er nun auch einen Wingsuit dabei, der deutlich flottere Schwebeflüge erlaubt – allerdings ist die korrekte Handhabung nicht so einfach, weshalb Ihr Euch auf einige Übungszeit einstellen solltet. Gleiches gilt für die zweite große Neuerung: Auf Tastendruck feuerte Rico schon immer einen Greifhaken mit Seil auf Ziele, die er dann einholen und attackieren konnte. Jetzt sind gleich zwei Haken nutzbar, was sich prima dazu eignet, Gegenstände (oder Feinde) zu verbinden und kollidieren zu lassen. Wer sich damit vertraut macht, kann allerhand Schabernack treiben. Explosives Ölfass an Helikopter? Geht. Zwei Feinde festtackern, damit die sich gegenseitig ausknocken? Ebenso möglich.

In der Praxis gibt es aber einige – Achtung! – Haken: Im Eifer des Gefechts fällt es schwer,

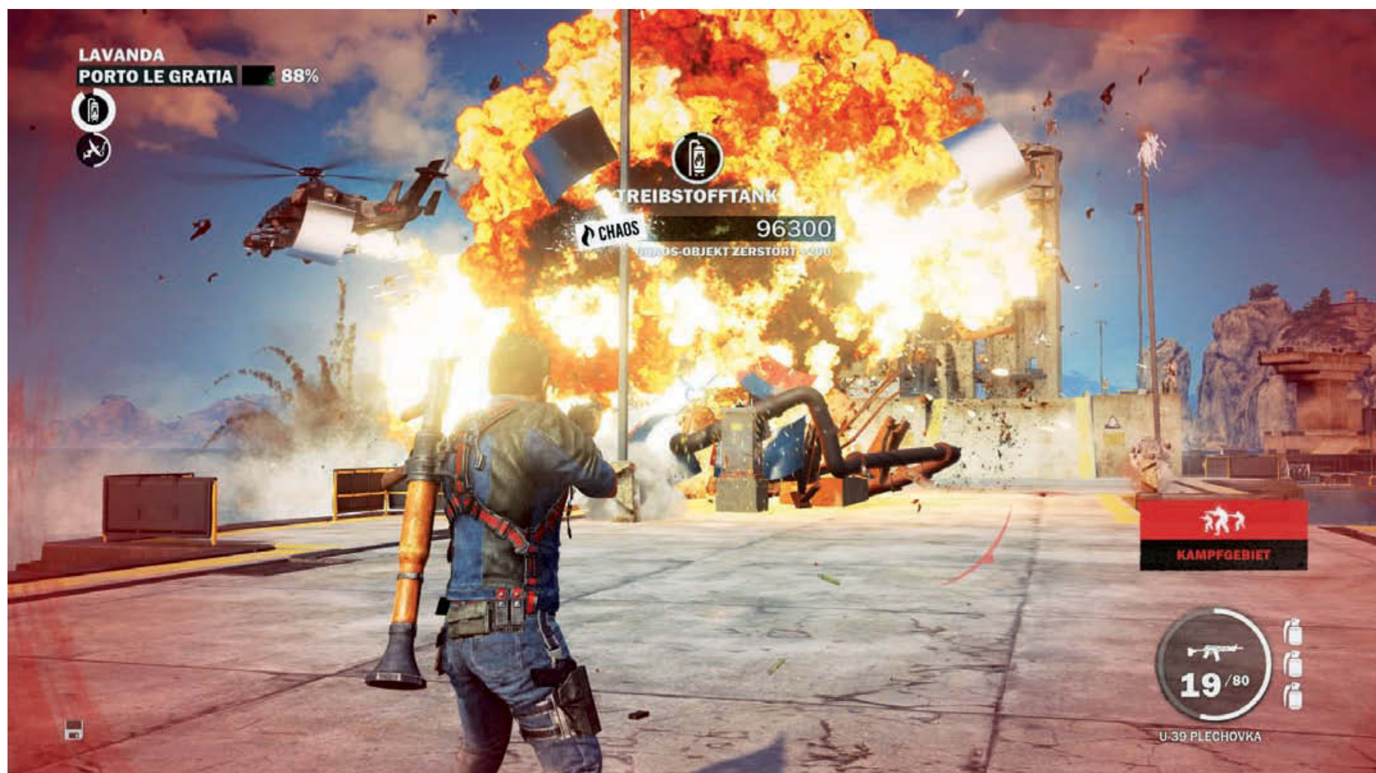
PROMI-BONUS

Square Enix verpflichtete anno 2013 für "Tomb Raider" mit Nora Tschirner deutsche Schauspiel-Prominenz als Hauptstimme, bei "Just Cause" wurde für Rico Rodriquez ebenso verfahren: Hier übernimmt Moritz Bleibtreu das Sprachkommando und macht dabei einen ordentlichen Job. Zwar sind seine ungewohnt brummelig intonierten Einzeiler und Dialoge nicht sensationell, im Vergleich zum arg aufdringlich-penetranten "Mittelmeer"-Akzent der englischen Sprecher aber wesentlich angenehmer. Das hat tatsächlich sogar die O-Ton-Verfechter in der Redaktion bewogen, "Just Cause 3" lieber in Deutsch zu spielen.





PS4 Verschiedene Nebenherausforderungen helfen Euch, die Ausrüstung aufzubessern: Mit dem Wingsuit absolviert Ihr waghalsige Lufttorkurse – achtet darauf, möglichst zentral durch die Ringe zu fliegen.



PS4 Am meisten Laune macht "Just Cause 3", wenn es kracht – allerdings feiert Ihr Zerstörungsorgien nicht so oft und leicht wie gehofft.



PS4 Angriff von oben: Der altbekannte Fallschirm ist leichter zu bändigen als der Wingsuit und leistet wertvolle Dienste.

diese lustigen Zerstörungsmöglichkeiten tatsächlich zu nutzen, was auch an der überladenen und hakeligen Steuerung liegt. "Just Cause 3" verzichtet auf effiziente Zielhilfen, weshalb Ihr Euer Zielkreuz in der Hektik selbst sehr genau auszurichten habt. Und seid Ihr gerade in der Luft, müsst Ihr Euren Flug, Waffe und Haken zugleich koordinieren – etwas mehr Unterstützung vonseiten des Spiels (gerne auch nur optional) hätte hier Wunder gewirkt.

Fehlender Schliff

Es bleibt der Eindruck, dass "Just Cause 3" zu viel will und diverse Aspekte nicht konsequent zu Ende gedacht wurden, zumal einige Änderungen zum Vorgänger verwundern: Waffen und Fahrzeugnachschub bei den Rebellen anzufordern, ist zwar weiter möglich, wurde aber in seiner Nutzung limitiert – ist der "Bestellvorrat" aufgebraucht, müsst Ihr den erst in befreiten Siedlungen nachfüllen. Apropos Siedlungen: Erneut dürft Ihr nebenbei zahllose Städte und Militärbasen von den Besatzern befreien, indem Ihr "Chaosziele" darin zerstört. Das ist kurzweiliger Krawall, wiederholt sich aber sehr schnell.

Früher diente dieser Aspekt als optionale Unterhaltung, diesmal müsst Ihr aber an bestimmten Stellen der Handlung zwingend eine Mindestzahl davon absolviert haben – das nervt. Außerdem findet Ihr laufend Nebenaufgaben in verschiedenen Kategorien wie Wingsuit-Flüge, Rennfahrten oder Krawallaktionen: Die sind zwar in der Theorie freiwillig, allerdings wurde das Aufrüstsystem damit verknüpft – wer Fähigkeiten verbessern will, muss also doch ran und Mindestziele erreichen. Das kann durchaus mehrfache Versuche erfordern, die stets nervig lange Ladezeiten mit sich bringen.

Technisch fällt "Just Cause 3" gemischt aus: Die Umgebungen sind sehenswert und Explosionen eindrucksvoll inszeniert, dafür tut sich das Spiel aber schwer, seine Bildrate zu halten – je mehr los ist, desto eher knickt sie ein, bleibt aber zum Glück doch weitestgehend in Regionen, die den Spielfluss nicht behindern. Trotz aller Kritik gilt letztlich eins: Wer Radau machen will, ist hier immer noch am richtigen Platz, auch wenn der Serienglanz erkennbar verblasst. *us*



PS4 Ein echter Online-Modus fehlt, dafür werdet Ihr laufend in obskuren Mini-Kategorien bewertet und per Textinfo informiert, wenn andere besser waren.

Fakten-Check

Gefällt
- schicke mediterrane Umgebung
- riesige Spielwiese und viele Waffen
- prinzipiell launiges Krawall-Potenzial
- Wingsuit fügt sich gut ein

Missfällt
- hakelige Steuerung, kaum Zielhilfe
- Kampagne mit nervigen Längen
- Ladezeiten oft sehr lang
- Herausforderung-Infos nicht abstellbar

PS4 vs. XOne

Mit einer durchgehend stabilen Bildrate warten beide Fassungen nicht auf, doch auf der Xbox One neigt das Geschehen bei niedrigerer Auflösung noch auffälliger zu Einbrüchen – da hat die PS4 die Nase vorn.

SPIELSPASS 70

Singleplayer	●●●●●●●○○○
Multiplayer	–
Grafik	●●●●●●●○○○
Sound	●●●●●●○○○○

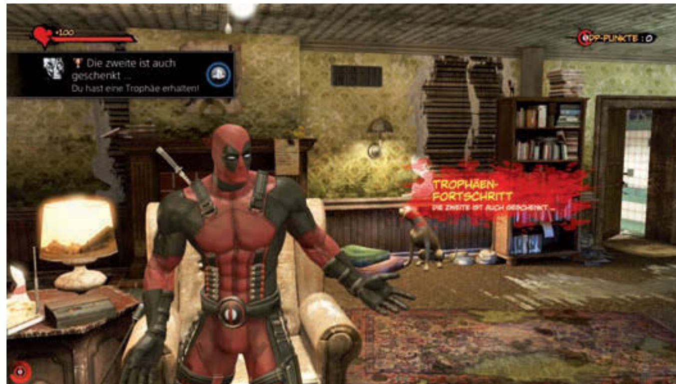
Unterstützt **1 Spieler**
Sprache **einstellbar**
Text **einstellbar**

- über 400 Quadratkilometer große Spielwelt
- Wingsuit als neues Fortbewegungsmittel
- durch Doppelhaken-Werkzeug noch mehr kreatives Zerstörungspotenzial
- XOne: "Just Cause 2"-Code (360) liegt bei

FAZIT » **Überaus umfangreicher Krawall-Sandkasten, der aber inhaltlich und spielerisch wenig Neues bietet und dafür einige grobe Kanten hat.**

Deadpool

SYSTEM **PS4 / XOne** / PS3 / 360 GENRE **Action** USK **18** ENTWICKLER **High Moon Studios / Iron Galaxy, USA** HERSTELLER **Activision** TERMIN **im Handel** PREIS **50 Euro**



PS4 Deadpool – Held wie auch Spiel – durchbricht gerne mal die vierte Wand und bezieht den Zocker direkt mit ein: Das sorgt immerhin für ein paar witzige Gags.

Bei den Neuauflagen seiner älteren B-Titel hat Activision kein allzu gutes Händchen: Die beiden "Prototype"-Teile für PS4 und Xbox One wurden vor einigen Monaten digital weitgehend unbemerkt an der Öffentlichkeit vorbeigeschleust (Deutschland blieb die erste Episode wegen Indizierung gleich komplett erspart) – wohl kein Verlust, hatten diese doch den Ruf, teils sogar schlechter als die Originale zu sein.

Nun folgt mit "Deadpool" ein ähnlich gelagerter Fall, denn der vor rund zwei Jahren erschienene Action-Klamauk wurde mit minimalem Aufwand portiert und verblüfft dazu mit einer frischen Macke: Regelmäßig friert das Geschehen auf dem Bildschirm für den Bruchteil einer Sekunde ein und stört damit den Spielfluss – auf den alten Konsolen passierte das nicht. Zum Testzeitpunkt war noch kein Patch dafür in Sicht, aber wir geben die Hoffnung nicht auf. Kaum etwas ändern dürfte sich an der biederen Grafik mit meist langweilig-grauen Kulissen, die immerhin das Mindestziel von stabilen 30 Bildern pro Sekunde weitgehend hält. Spielerisch wird weiterhin ein durchschnittlicher Mix aus Hüpfpassagen und ziemlich rabiaten Baller- und Schnetzelabschnitten geboten. Letztere werden zum Spielende hin so dominant, dass die mit sechs bis sieben Stunden eher kurze Kampagne noch rechtzeitig endet, bevor die Geduld aufgebraucht ist. Immerhin: Deadpools gerade zu Beginn schräge Humoreinlagen sorgen auch heute noch für ein paar Schmunzler. *us*

Fakten-Check

Was geht ab?



50% NAHKAMPF
20% BALLERN
5% RÄTSEL
25% HUMOR

PS4 vs. XOne

Technisch geben sich die zwei Fassungen nichts – sie sind gleich ernüchternd, sogar die regelmäßigen Mikro-Pausen passieren auf beiden Systemen.

LAHM **Ulrich Steppberger**



Wieso "Deadpool" jetzt noch auf PS4 und Xbox One landet, liegt auf der Hand: Der kommende Kinofilm soll ein paar arglose Zocker anlocken, denn sowohl technisch als auch spielerisch hat sich in den zwei Jahren seit den alten Fassungen praktisch nichts getan. Die Kulissen sind weiterhin langweilig, gegen Ende der kurzen Kampagne wird das Dauergemetzel noch eintöniger und nerviger, visuelle Aufhübschungen sucht Ihr mit der Lupe und die paar mitgelieferten DLC-Bröckchen sind kaum der Rede wert. Hoffentlich werden wenigstens die ätzenden kurzen Stocker noch irgendwann per Patch entfernt.

SPIELSPASS 56

Singleplayer ●●●●●○○○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●○○○○○○
Sound ●●●●●●●○○○

Unterstützt **1 Spieler**
Sprache **englisch**
Text **einstellbar**

» DLCs von PS3 & 360 (2 Herausforderungs-Arenen & 2 Outfits) dabei
» ordentliches Upgrade-System

FAZIT » **Lieblos konvertiertes Action-Geschnetzel von der Stange, das nur mit durchgeknalltem Star und Humor auffällt.**

Kromaia Omega

SYSTEM **PS4** GENRE **Action** USK **12** ENTWICKLER **Kraken Empire, Spanien** HERSTELLER **Rising Star Games** TERMIN **im Handel** PREIS **25 Euro**



PS4 Die grell leuchtenden Objekte sind Feinde, der Kreis um Euer Raumschiff dient als Kompass und deutet in Richtung des nächsten Checkpoints.

Wenn Ihr Euch für Kopfschmerzen begeistern könnt, ist "Kromaia Ω" Euer Spiel: Das 360-Grad-Shoot'em-Up ist mit leicht unscharfer Optik, instabiler Bildrate und massig Überstrahleffekten ein formidabler Brummschädelauslöser. Praktischerweise beansprucht die Hauptaufgabe des Spiels den Denkapparat nur minimal: In gerade mal vier, immerhin recht großen Levels folgt Ihr einem meist schwer erkennbaren Pfeil zu 20 Checkpoints und pulverisiert feindliche Raumschiffe – auf der normalen Schwierigkeitsstufe könnt Ihr die Gegner meist sogar ignorieren. Habt Ihr alle Kontrollpunkte durchflogen, schraubt ein gigantischer Bossgegner die Herausforderung gehörig in die Höhe. Begleitet wird er von einem mächtigen Verbündeten: der Unübersichtlichkeit. Dem astronomischen Kugelhagel auszuweichen, ist prinzipiell möglich. Doch wenn die Kamera dabei abhängig von Eurer Geschwindigkeit stets die Entfernung zum Raumschiff ändert, zusätzlich überall Asteroiden umherschwirren und Euer Fernseher dank Überstrahleffekten zum Flutlicht mutiert, sterbt Ihr nicht selten einen unverschuldeten Tod. Da hilft es wenig, dass die Steuerung wunderbar präzise ist und die Optik durchaus Stil hat. Habt Ihr alle vier Levels hinter Euch, dürft Ihr gleich noch einmal ran: Jeder Stage ist ein eigenes Raumschiff mit spezieller Bewaffnung zugeordnet – erst wenn Ihr alle vier Abschnitte mit jedem Schiff bezwungen habt, stellt sich Euch der finale Boss. Lebt Ihr nach dem Motto "geteiltes Leid ist halbes Leid", versucht Ihr Euch am lokalen Koop-Modus: Hier teilen sich zwei Spieler Raumschiffsteuerung und Waffenkontrolle. *dk*

Fakten-Check

Gefällt

» präzise Steuerung
» guter, dynamischer Soundtrack
» netter Grafikstil...

» ...belastend für Augen und Übersicht
» frustrierende Bosskämpfe
» geringer Umfang

Missfällt

GEHT SO **Denis Kuckmann**



Es ist schade um den guten, dynamischen Soundtrack, um den grundsätzlich gelungenen Grafikstil und vor allem um die direkte, genaue Steuerung. Für die meist moderate Schwierigkeit und das simple Checkpoint-Durchfliegen entschädigt das tolle Fluggefühl; der interessante Look gleicht die überladene Optik einigermaßen aus. Was den Spielspaß aber für mich zu Grabe trägt, sind die frustrierenden Bosskämpfe der Güteklasse "Sonic the Hedgehog" (2006). Dabei sind sie nicht mal per se schlecht – sie vertragen sich nur schlicht nicht mit Effektdichte und Kamera von "Kromaia Omega".

SPIELSPASS 52

Singleplayer ●●●●●○○○○○
Multiplayer ●●●●●○○○○○
Grafik ●●●○○○○○○○
Sound ●●●●●●●○○○

Unterstützt **bis 2 Spieler**
Sprache **englisch**
Text **einstellbar**

» 4 Levels, die sich wiederholen
» Rundum-Action-Ballerei
» sehr happige Obermotze

FAZIT » **Interessant anzusehende, abstrakte Weltraumballerei, die mit unausgewogenen Spielelementen und fiesen Bossen nerven kann.**

Story of Seasons

SYSTEM **3DS** GENRE **Simulation** USK **0** ENTWICKLER **Marvelous AQL, Japan** HERSTELLER **Nintendo** TERMIN **31. Dezember** PREIS **45 Euro**



3DS Abwechslung ist wichtig: Bestellt nicht nur Euren Hof, verbringt auch Zeit mit den netten Leuten unten im Dorf!

Stellen wir gleich klar: "Story of Seasons" ist "Harvest Moon" – es darf im Westen nur nicht mehr so heißen, da die Rechte am Namen bei Natsume liegen. In Japan erschien das von Serienveteran Yoshifumi Hashimoto produzierte Spiel allerdings als "Bokujo Monogatari: Tsunagaru Shin Tenchi" und gehört damit zur gleichnamigen Reihe, die seit jeher im Westen als "Harvest Moon" vermarket wird. Alle Klarheiten beseitigt?

Nachdem Ihr einen Bauer oder eine Bäuerin im Editor zusammengebaut habt, übernehmt Ihr im idyllischen Eichbaumhausen eine Farm. Hat Euch die alte Eda in der ersten Woche die Grundlagen des Bauernlebens beigebracht, macht Ihr Euch selbst ans Bewirtschaften. Ihr bestellt Felder, kümmert Euch um Tiere und achtet stets darauf, dass Eure Ausdauer nicht zur Neige geht. Anstatt jede Pflanze einzeln zu säen und zu gießen, bearbeitet Ihr jetzt 3 x 3 Felder große Parzellen. Das reduziert die Kleinarbeit beträchtlich, im Gegenzug schwindet die Ausdauer schneller als in den Vorgängern. Die Verkaufskiste wurde durch einen Marktplatz ersetzt, auf diesem erscheinen Händler aus aller Herren Länder. Achtet darauf, in welcher Region Eure Erzeugnisse gerade besonders gefragt sind, um den besten Preis zu erzielen. Im Gegenzug erwerbt Ihr selbst manches exotische Tier oder besondere Pflanzensamen. Auch der soziale Aspekt ist wieder wichtig: Im Verlauf des Spiels schließt Ihr Freundschaft mit Nachbarn und zieht eine Braut oder einen Bräutigam an Land. Neu ist ein einfacherer Spielmodus: Hier werden im Einkauf niedrigere Preise verlangt und Eure Ausdauer hält länger vor. Mit lokaler Verbindung oder Wi-Fi besucht Ihr die Bauernhöfe von Freunden, auch StreetPass wird unterstützt. *tn*

Fakten-Check



3DS-Faktor

Spielerisch tut der 3D-Effekt nichts zur Sache. Porträts und Dialoge heben sich deutlich ab, gelegentlich wird bei hochgefahrenem 3D-Regler unschöne Treppchenbildung sichtbar.

GUT **Thomas Nickel**



Bis auf den leicht veränderten Grafikstil bietet "Story of Seasons" all das, was Freunde der virtuellen Landwirtschaft an "Harvest Moon" so mochten. Die Bestellung der Felder wurde sinnvoll optimiert, Tiere sind niedlich wie eh und je und das Dorf steckt voller sympathischer Charaktere, die man immer besser kennenlernt. Technisch irritiert "Story of Seasons" gelegentlich mit Bildraten-Problemen, bei einem so entspannten Spiel ist das aber kein Beinbruch. Die Stärken früherer "Harvest-Moon"-Episoden werden beibehalten und sinnvoll erweitert, da spricht nichts gegen einen virtuellen Ausflug.

SPIELSPASS 77

Singleplayer	●●●●●●●●○○
Multiplayer	–
Grafik	●●●●●●○○○○
Sound	●●●●●●○○○○

Unterstützt **1 Spieler**
Sprache **–**
Text **einstellbar**

» klassisches "Harvest Moon"-Prinzip
» sinnvoll optimierte Steuerung
» viele sympathische Figuren

FAZIT » **Auch wenn es jetzt anders heißt, ist "Story of Seasons" einfach ein besseres "Harvest Moon" als der letzte offizielle Teil der Reihe.**

Xenoblade Chronicles X

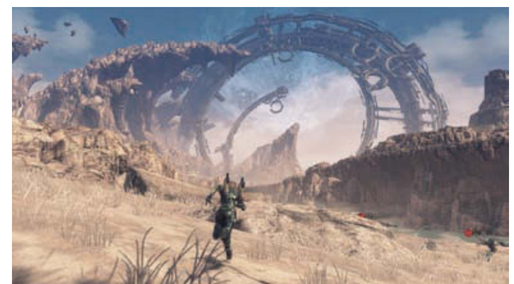


SYSTEM **Wii U** GENRE **Rollenspiel** USK **12** ENTWICKLER **Monolith Software, Japan** HERSTELLER **Nintendo** TERMIN **im Handel** PREIS **60 Euro**



Wii U Die Landschaften sind nicht nur ausgesprochen imposant, sondern auch sehr abwechslungsreich. Miras Kontinente stecken voller atemberaubender Ansichten und Szenarien.





Tetsuya Takahashi ist ein sehr ehrgeiziger Mann. Jedes seiner Rollenspiele versuchte auf seine Weise, das Unmögliche zu erreichen. Sein Erstlingswerk "Xenogears" auf der PSone erzählte eine so komplexe, umfangreiche Handlung, dass die Entwicklung unter der Storylast fast zusammenbrach – die zweite Hälfte des Mammut-Rollenspiels, bei dem Ihr große Teile der Geschichte nur als Mauerschau erlebt, ist berühmt-berüchtigt. Auch mit der PS2-Trilogie "Xenosaga" verhob er sich: Statt eigentlich sechs geplanten Episoden erschienen lediglich drei (aus unerfindlichen Gründen kam nur der mittlere Teil nach Europa), sodass die Handlung extrem gestrafft wurde, um sie irgendwie abzuschließen. Erst mit "Xenoblade Chronicles" (Wii) konnte Takahashi seine Vision konsequent umsetzen: Seine Produzenten ließen ihm und Monolith Software die nötige Zeit, das Ergebnis sprach für sich: "Xenoblade Chronicles" stellt Dinge mit der Wii an, die man ihr nie zugetraut hätte, und wird in weiten Kreisen als bestes RPG der letzten Generation gehandelt. Da ist es kein Wunder, dass die Erwartungen an den Nachfolger geradezu astronomisch hoch sind, was Takahashi nicht beirrt: Anstatt einfach das famose Rezept von "Xenoblade Chronicles" aufzuwärmen, geht er mit "X" mutig neue Wege. Die werden vielleicht nicht jedem Veteranen des Vorgängers gefallen, sorgen aber erneut für ein faszinierendes Spielerlebnis.

Weltraumwanderer

Nachdem die Menschheit bei einer intergalaktischen Auseinandersetzung zwischen die Fronten von technisch hochentwickelten Alienrassen geriet, finden sich die letzten Überlebenden auf dem Planeten Mira wieder. Euer selbst gebauter Avatar wird zu Beginn

ZIEH DIR BITTE MAL WAS AN, LIN...



Bereits beim Horror-Abenteuer "Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers" entfernte Nintendo zwei (allzu) freizügige Kostüme der japanischen Fassung und ersetzte sie durch neue Outfits. Auch bei "Xenoblade Chronicles X" geht man gegen die aufdringliche Sexualisierung einer Figur vor: Party-Mitglied Lin kann in Japan in einige ziemlich knappe Bikini-Kostüme (Bild) gesteckt werden. In der EU-Fassung behält sie zwar ihr zartes Alter von 13 Jahren bei (in den USA ist sie auf einmal 15), dafür verpasst Nintendo den Outfits ein gutes Stück mehr Stoff. Wir finden: eine nachvollziehbare Entscheidung. Skeptischer sehen wir die Entfernung der einstellbaren Oberweite für Heldinnen im Charakter-Editor: Hat Nintendo Angst, dass sämtliche pubertären Minderjährigen sich Busenmonster bauen? Nicht jede Frau ist gleich proportioniert...



Wii U Der erste Flug im eigenen Skell-Mech ist ein grandioses Erlebnis. Passt aber auf, die dicken Geräte sind nicht unzerstörbar!





Wii U Miras Fauna erreicht teilweise beeindruckende Dimensionen. Zum Glück sind Euch aber nicht all diese Riesen feindlich gesonnen.

aus einer Stasis-Kapsel befreit und schließt sich schon bald den Blades an – einer Organisation, die sich um die Erkundung und Sicherung von der letzten menschlichen Enklave namens New Los Angeles kümmert. Denn die Menschen sind auf Mira nicht alleine: Neben der teilweise erschreckend großen Fauna des Planeten trefft Ihr bald auch auf die indigenen Bewohner Miras – und einige sehr aggressive Aliens.

Ab durchs Gelände

Die Erforschung steht bei "Xenoblade Chronicles X" im Mittelpunkt: Takahashi und sein Team haben eine riesige und faszinierende offene Welt geschaffen, die sich vor den Reichen eines "Skyrim" oder eines "Fallout" nicht zu verstecken braucht: Landschaften und Pflanzen Miras sind gleichsam fremdartig, faszinierend und wunderschön. So gut wie jeden Ort, den Ihr seht, könnt Ihr auch erreichen. Immer wieder tun sich grandiose Szenarien vor Eurem Auge auf. Mal betrachtet Ihr staunend Miras riesige Monde, mal erklimmt Ihr gigantische Felsbrücken, mal schaut Ihr gebannt in den Sonnenuntergang.

Das Kampfsystem orientiert sich mit seinen Cooldown-Skills weitgehend am Vorgänger, bietet aber ein paar mehr Interaktionsmöglichkeiten und betont das Teamwork Eurer Party stärker. Dabei ist nur ein Teil der Gegner direkt aggressiv: Ein bissiger Grex stürzt sich sofort auf Euch, friedliche Pflanzenfresser lassen Euch dagegen in Ruhe – Ihr sie auch? Standardattacken führt Ihr automatisch aus, per Analogstick umkreist Ihr den Gegner, via Steuerkreuz wählt Ihr Euer Manöver auf der Aktionsleiste. Manche Attacken sind besonders effektiv, wenn sie den Gegner von hinten oder von der Seite treffen, andere bringen ihn ins Wanken oder werfen ihn ganz um – dann wechselt Ihr auf Knopfdruck zur Nahkampfwaffe und richtet besonders großen Schaden an.

Immer mal wieder gilt es, mit dem richtigen Timing den Angriffsknopf zu drücken – das hebt die Teammoral und regeneriert Euch und Euren Mitstreitern gleich noch ein paar Lebenspunkte. Zahlreiche Klassen geben Euch Zugriff auf verschiedenste Waffen und Fähigkeiten, der Fernkampf spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Nur wer weiß, wann er von Ballermännern zu scharfen Klingen wechseln muss, hat auf lange Sicht Erfolg.

"Xenoblade Chronicles X" bietet einige interessante Online-Elemente: Nach kurzer Zeit tretet Ihr einer Fraktion der Blades bei und agiert indirekt gemeinsam mit anderen Spielern. Immer wieder tauchen optionale Quests auf: Erledigt bestimmte Monster, nehmt den Avatar eines Mitspielers mit in den Kampf oder spielt direkt mit menschlichen Mitstreitern. Zum Glück könnt Ihr diese Online-Elemente aber auch stark zurückfahren und das Abenteuer alleine genießen. In erster Linie ist "Xenoblade Chronicles X" immer noch ein großes, fesselndes Rollenspiel und zeigt, dass sich japanische Studios auch 2015 mit der internationalen Konkurrenz messen können. *tn*

Fakten-Check

Was geht ab?



65% ERFORSCHEN
20% KÄMPFEN
15% GESCHICHTE

SUPER



Thomas Nickel

"Xenoblade Chronicles" auf der Wii hatte früh im Spiel diesen magischen Moment: Ihr betretet das erste Mal die Gaur Plains, schaut staunend in die Weite und werdet von der Musik überwältigt. Wer damals an dieser Stelle Gänsehaut bekam, der darf sich bei "Xenoblade Chronicles X" auf einiges gefasst machen! Mira ist so voll von fantastischen Landschaften und großartigen Kreaturen, dass Ihr auch nach sehr vielen Spielstunden immer wieder berührt werdet. Im Gegensatz zu vielen anderen Großproduktionen verschießt das Abenteuer sein Pulver nicht in den ersten Stunden, sondern hält gewisse Belohnungen bewusst lange zurück. So wird reichlich Zeit vergehen, bis Ihr beispielsweise das erste Mal in einem der gigantischen Skell-Mechas Platz nehmt. Und das ist gut so, wisst Ihr dieses Erlebnis doch dann auch richtig zu schätzen. Da stört es kaum, dass die Musik manchmal schwächer ist als im Erstling, New Los Angeles eher hässlich daherkommt und die Handlung nach den ersten Spielstunden erst einmal ein paar Gänge zugunsten der spielerischen Freiheit zurückschaltet. Für abenteuerlustige Spieler ist "Xenoblade Chronicles X" ebenso Pflichtprogramm wie "The Witcher III" oder "Fallout 4" – und für passionierte Rollenspieler Grund genug, in eine Wii U zu investieren.

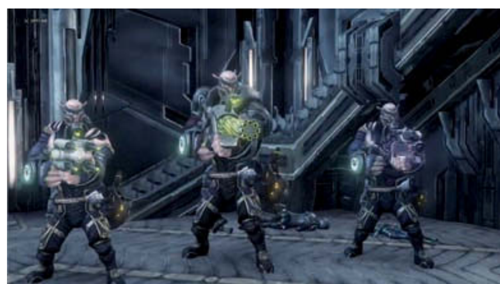
SPIELSPASS 89

Singleplayer	●●●●●●●●●●
Multiplayer	●●●●●●●●○○
Grafik	●●●●●●●●●○
Sound	●●●●●●●●○○

Unterstützt **bis 4 Spieler (online)**
Sprache **englisch**
Text **einstellbar**

» die Welt ist riesig
» viel spielerische Freiheit
» eingängiges Kampfsystem
» nette Online-Elemente
» sehr gute deutsche Texte

FAZIT » **Die Figuren sind sympathisch, die Abenteuer episch und an Inhalt wird beim RPG auch nicht gespart – ein großer Spaß nicht nur für Serienkenner.**





Wii U Diese außerirdischen Burschen (links) haben es auf die Menschheit abgesehen. Schon früh im Spiel begegnet Ihr ihnen ganz in der Nähe von New Los Angeles und infiltriert eines ihrer Lager (rechts).

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.



SYSTEM **3DS** GENRE **Rollenspiel** USK **0** ENTWICKLER **AlphaDream, Japan** HERSTELLER **Nintendo** TERMIN **im Handel** PREIS **60 Euro**



3DS In der Wüste bekommt es die Truppe mit diesen zwielichtigen Gestalten zu tun – der maskierte Geselle rechts unten wirkt verdächtig vertraut…





3DS Doppelter Bowser bedeutet doppelten Ärger. Da ist es noch ein Glück, dass sich die beiden stacheligen Tunichtgute auch gegenseitig nicht so recht riechen können.

Wo "Mario & Luigi" drauf steht, steckt eigentlich immer ein durchdachtes und witziges Rollenspiel drin, auch der Name "Paper Mario" bürgt seit jeher für unterhaltsamste RPG-Kost. Und doch wollte sich vorab zu "Mario & Luigi: Paper Jam Bros." keine richtige Euphorie einstellen: Weil die beiden jeweiligen Vorgänger zwar gut waren, aber auch unschöne Macken hatten? Oder weil auf dem 3DS doch mittlerweile recht viele Mario-Titel erschienen sind? Aber kaum startet das Spiel, sind sie wieder da – die Motivation, der Spielspaß und die Neugier, was sich AlphaDream dieses Mal ausgedacht hat. Das große Crossover zwischen den beiden RPG-Serien "Paper Mario" und "Mario & Luigi" basiert primär auf letzterer Serie: Der Großteil des Games spielt in der plastischen Welt von "Mario & Luigi". Papier-Toads, -Koopas, -Gumbas und natürlich Papier-Mario selbst sind hier Gäste, die durch einen Unfall des tollpatschigen Luigi mit einem magischen Buch auf einmal im 3D-Pilzkönigreich auftauchen. Das sorgt natürlich schnell für Ärger, schon nach kurzer Zeit entführen Bowser und sein Papierkumpane die doppelte Peach.

Trio mit vier Fäusten

Um das Feld auszugleichen, bekommen auch die 3D-Heldengeschwister Verstärkung: Paper Mario macht aus dem dynamischen Duo ein Trio und greift den plastischen Brüdern mit originellen Manövern unter die Arme. Dabei gehen sie ganz klassisch vor: Gebiete werden leicht angeschrägt von oben erkundet, Gegner sind von Weitem zu sehen. Mit einem flotten Sprung oder energischen Hammerschlag zimmert Ihr Bowsers Schergen schon vor Kampfbeginn einen saftigen Treffer rein. Im Kampf selbst zählt nicht nur Taktik, auch Fingerspitzengefühl ist gefragt: Mit dem richtigen Timing bekommt Ihr eine Extra-Stampfattacke, haut besonders saftig mit dem Argumentierholz zu oder weicht flink einem gegnerischen Angriff aus.

Vor allem die Jagd nach ängstlichen Papier-Toads nimmt beim neuen Mario-Rollenspiel eine zentrale Rolle ein. Oft kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr eine ausreichende Menge der flachen Hasenfüße eingefangen und beruhigt habt. Denn gegen die vereinten Kräfte der Bowser-Horden brauchen auch drei Klempner Hilfe: Zum Glück ist da Toadette, die gemeinsam mit den Papier-Toads riesige Papercraft-Mechs baut, mit denen die drei Helden dann Bowsers Pappkameraden so richtig das Fürchten lehren. Zusätzlich zu den klassisch-rundenbasierten Kämpfen mit starkem Fingerfertigkeit-Fokus gilt es, jetzt auch Papercraft-Kämpfe zu meistern: Die großen Karton-Mechas steu-



3DS Auf dem unteren Bildschirm wird eine Karte Eurer Umgebung eingeblendet. Das erleichtert die Orientierung kolossal.



3DS Die Papier-Toads sind ziemlich ängstliche Gesellen und ergreifen schnell die Flucht. Immer wieder müssen die beiden Marios und Luigis panische Toads einfangen.



3DS Papier-Mario ist vor allem in der Masse ziemlich effektiv – das Hammergewitter wird den Piranha-Pflanzen nicht schmecken.



3DS So beginnt der ganze Schlamassel. Auf einmal laufen all die Papiergestalten durch das plastische Pilzkönigreich.



3DS Die beiden Prinzessinnen verstehen sich recht gut. Trotzdem werden sie schnell vom Bowser-Duo entführt.

ern sich ein wenig wie Panzer: Haltet auf die Gegner zu, rammt sie, wenn sie gerade einen Angriff vorbereiten und springt in hohem Bogen drauf, wenn sie am Boden liegen – das bringt Abwechslung in den Rollenspiel-Alltag. Wobei "Alltag" bei "Paper Jam Bros." nur selten gegeben ist, immer wieder überrascht das Spiel mit witzigen Einfällen, originellen Aufgabenstellungen oder einer neuen Mechanik im Kampf.

Kämpfen statt quatschen

Dankenswerterweise hält sich Labertasche Glitzerstern dieses Mal mit Erklärungen mehr zurück als noch im direkten Vorgänger: Bestand "Mario & Luigi: Dream Team Bros." gerade in den ersten Spielstunden darauf, Euch permanent an der Hand zu halten und jedes noch so kleine Detail im endlosen Redeschwall ausführlich zu erklären, traut Euch das neue Abenteuer wieder mehr zu. Natürlich wird auch hier noch viel geredet, aber oft könnt Ihr die lästigen Belehrungen auch ablehnen oder zumindest per schnellem Vorlauf abkürzen. Manchmal werdet Ihr sogar einfach an das Tutorial-Menü verwiesen – eine wahre Wohltat nach der Erklärungswut des Vorgängers.





3DS Kampf der Papier-Giganten: Die Truppen des Bowser-Gespanns schicken große Papercraft-Gegner ins Feld, Mario & Co. kontern mit eigenen Pappkameraden.

Technisch gibt sich "Paper Jam Bros." keine Blöße: Polygonszenarien werden gekonnt mit 2D-Sprites verknüpft. Selbst wenn die platten Figuren aus "Paper Mario" herumwuseln, wirkt alles wie aus einem Guss. Das ist vor allem den gelungenen Animationen anzurechnen: Die Sprite-Künstler bei AlphaDream leisteten ganze Arbeit und so bewegen sich Helden und Schurken mit einer beeindruckenden Geschmeidigkeit durch die bunte Welt. Schon allein das simple Laufen durch die technisch sehr sauberen Szenarien ist dadurch charmant.

Die gekonnt eingesetzten Rollenspiel-Elemente sorgen selbst 30 Jahre nach dem ersten "Dragon Quest" für Langzeit-Motivation – Leveln, bessere Ausrüstung kaufen und sich dann über die gesteigerte Performance im Kampf freuen – das macht auch im Jahr 2015 noch kolossal viel Spaß. *tn*

Fakten-Check

Was geht ab?



40% ERFORSCHEN
35% KÄMPFEN
15% HANDLUNG
10% ERKLÄR-BÄR



3DS-Faktor

Spielerisch hat der 3D-Effekt keine größere Bedeutung, aber durch die sehr klare Darstellung und die tollen Sprites fällt er hier sehr ansehnlich aus.

SUPER



Thomas Nickel

Nach dem inhaltlich hochgradig originellen Ausflug in Luigis Traumwelt bei "Dream Team Bros." wirken die "Paper Jam Bros." auf den ersten Blick gewöhnlich: Das Abenteuer bietet kaum Areale, die man nicht bereits kennt. Im Gegenzug macht es aber dafür weniger Fehler als die beiden Vorgänger: Hier wird Euch kein Ohr abgekaut wie bei "Dream Team Bros." und die bei "Paper Mario: Sticker Star" sehr zurückgefahrene Charakterentwicklung ist endlich wieder in vollem Umfang mit von der Partie. Das Spiel wirkt einfach sympathisch und das Pseudo-Italienisch von Mario und Luigi ist ebenso witzig wie die nur so vor Wortspielen strotzenden Texte und herrlichen Animationen. Das stabile Rollenspielgerüst sorgt derweil für Langzeitmotivation, langweilig wird es nie: Auch nach Stunden fährt das Abenteuer noch neue Ideen auf – okay, nicht jede davon ist ein Volltreffer, aber die meisten machen eine Menge Spaß. Es ist schon beeindruckend, wie viel kreative Energie die Entwickler von AlphaDream auch beim fünften "Mario & Luigi" noch vorweisen können!

SPIELSPASS 88

Singleplayer	●●●●●●●●●○
Multiplayer	–
Grafik	●●●●●●●●○○
Sound	●●●●●●●●○○

Unterstützt **1 Spieler**
Sprache –
Text **einstellbar**

» 3 spielbare Figuren
» weniger Tutorials als im Vorgänger
» herrliche Animationen
» viel Humor
» sehr abwechslungsreich

FAZIT » **Das neue Mario-Rollenspiel ist routiniert, weniger nervig als sein Vorgänger und sorgt durch die Crossover-Elemente für ordentlich Abwechslung.**

Animal Crossing: amiibo Festival

SYSTEM **Wii U** GENRE **Geschicklichkeit** USK **0** ENTWICKLER **ND Cube, Japan** HERSTELLER **Nintendo** TERMIN **im Handel** PREIS **55 Euro**



Wii U Gelegentlich bekommt Ihr Besuch, dann ändern sich die Effekte mancher Felder – mal zum Guten und mal zum Schlechten, auch hier spielt der Zufall beziehungsweise das Glück eine entscheidende Rolle.

Vor mehr als zwei Jahren erschien mit "Animal Crossing: New Leaf" die letzte "richtige" Episode von Nintendos sympathisch-seltsamer Lebenssimulation. Sie wurde von der 3DS-Gemeinde gefeiert und wird heute noch begeistert gespielt – kein Wunder, dass die Wii-U-Spieler auch nach einem eigenen "Animal Crossing" dürsten. Doch "amiibo Festival" könnte vom Wunsch kaum weiter entfernt sein und entpuppt sich als Paket aus virtuellem Brettspiel mit sechs freischaltbaren Minispielen und Fokus auf den dazugehörigen amiibo-Figuren. Was alles im Spielepaket steckt, stellen wir Euch in den "Kostbaren Kollektionen" auf Seite 68 vor.



Wii U Jedes Brettspielfeld enthält ein gutes oder schlechtes Ereignis. Bald habt Ihr Euch aber an den witzigen Bildchen sattgesehen.

Ab aufs Brett

Ohne amiibo geht hier gar nichts: Bereits um das Spiel zu starten, müsst Ihr eine Figur auf den NFC-Sensor des GamePads halten. Entscheidet Ihr Euch für eine Brettspielrunde, legt Ihr Spieldauer und Teilnehmerzahl fest – seid Ihr weniger als vier Mitspieler, füllen KI-Figuren das Feld auf. Benutzt Ihr amiibos (was mindestens ein Spieler auch tun muss), wird gewürfelt, indem Ihr die kleine Figur auf den Sensor haltet. Haptisch wirkt das nett und verstärkt das Brettspiel-Flair, originell ist der Einsatz allerdings nicht. Ähnliches gilt für das Spiel selbst: Es gibt lediglich ein Spielbrett mit vier Jahreszeiten, das Ihr mit ein paar eigenen Häusern (auch denen aus "Happy Home Designer") anpassen könnt. Das eigentliche Geschehen ist stark glücksbasiert – bis auf die Möglichkeit, auf Rüben zu spekulieren und gelegentlich mal zu wählen, in welche Richtung man zieht. Im Brettspiel verdient Ihr Glückspunkte, die Ihr gegen Glückstickets tauscht und so nach und nach die Minispiele freischaltet. Die meisten sind dabei eher belanglos: Mal sammelt Ihr Eicheln, mal spielt Ihr Stein-Schere-Papier mit Mr. Resetti und mal findet Ihr durch Logik heraus, welches Tier sich hinter welchem Zelt verbirgt – für Letzteres benötigt Ihr gar sechs amiibos oder amiibo-Karten, was für Extraausgaben sorgt. Highlight ist "Die Einsame Insel": Rundenbasiert sammeln drei Tiere Materialen auf einer Insel, um ein Floß zu bauen und in die Freiheit zu segeln; auch Essen und Werkzeuge müsst Ihr Euch erst organisieren. Durch das Spielfeld aus hexagonalen Teilen erinnert das ein wenig an den Klassiker "Die Siedler von Catan" und amüsiert tatsächlich für ein paar Runden. *tn*





Wii U Bei den Minispielen versucht Ihr zum Beispiel, von einer Insel zu entkommen (links) – oder Ihr sammelt Eicheln (rechts). Auch hier geht natürlich nichts ohne amiibo- oder Karten-Einsatz.

Fakten-Check

Spielzeit (für Genügsame) **80 h**

LAHM



Thomas Nickel

Als Freund intelligenter Brettspiele war ich für das Konzept von "amiibo Festival" zugänglich, wurde aber enttäuscht: würfeln, ziehen, auf Glück hoffen... Mehr ist den Designern nicht eingefallen? Selbst Spiele für die Jüngsten bieten heute mehr. Man könnte fast meinen, das Team hätte seine letzten Brettspiele in den späten 1970ern gespielt. Es gibt heute so viele clevere, originelle Konzepte und Mechaniken, warum ließ man sich da nicht mal ein wenig inspirieren? Auch die Minispiele sind wenig originell, lediglich "Die Einsame Insel" reißt es etwas raus. Grafisch ist das Spiel klar, farbenfroh und macht tatsächlich Lust auf ein "echtes" "Animal Crossing" in HD. Doch unterm Strich bekommt Ihr für Euer Geld zwei amiibos, drei Karten, ein langatmiges, extrem glücksbasiertes Brettspiel und ein paar Minispiele. Das macht diesen Ableger von "Animal Crossing" zum Fall für ganz harte Fans, die auf spielerischen Gehalt keinen großen Wert legen, wirklich jede amiibo-Figur haben müssen, und dem Charme von "Animal Crossing" einfach hoffnungslos verfallen sind – wenigstens den gibt es hier nach wie vor.

SPIELSPASS 58

Singleplayer	●●○○○○○○○○
Multiplayer	●●●●●●○○○○
Grafik	●●●●●●○○○○
Sound	●●●●●●●○○○

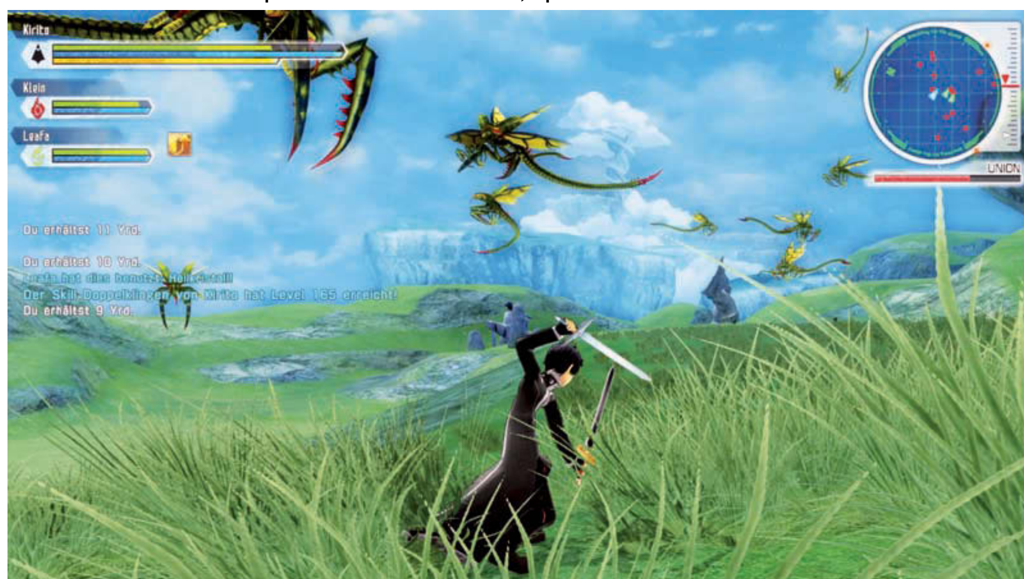
Unterstützt **bis 4 Spieler**
Sprache **tierisch**
Text **einstellbar**

» 1 Brettspiel und 6 Minispiele
» enthält 2 amiibos und 3 amiibo-Karten
» ohne amiibos nicht spielbar
» Häuser von "Happy Home Designer" können übernommen werden

FAZIT » **Amiibos und Darstellung sind niedlich, spielerisch fallen das Brett- und die meisten Minispiele aber ziemlich dünn aus.**

Sword Art Online: Lost Song

SYSTEM **PS4** / PSV GENRE **Rollenspiel** USK **12** ENTWICKLER **Artdink, Japan** HERSTELLER **Bandai-Namco** TERMIN **im Handel** PREIS **60 Euro**



PS4 Die Kämpfe sind kurzweilig, die Steuerung ist ordentlich. Leider fehlen taktische Herausforderungen und Abwechslung, auch die Gegner werden oft grüppchenweise in die Landschaft platziert – wir vermissen die Liebe zum Detail.

Wer die Anime-Adaption "Sword Art Online: Lost Song" verstehen will, benötigt ein wenig Vorwissen zum Serienkonzept: In der Anime-Vorlage "Sword Art Online" waren Held Kirito und zahlreiche weitere Spieler mittels VR-Technologie in einem MMORPG gefangen und konnten erst in die Realität zurückkehren, als das Spiel erfolgreich beendet wurde.

Die "Lost Song"-Episode baut auf diesem Grundkonzept auf und schickt Kirito und seine Freunde in die Online-Welt "ALfheim Online", kurz ALO. Diese ist wie im Vorgänger nur simuliert, lässt sich aber optional im Multiplayer-Modus erforschen. In ALO trefft Ihr nicht nur bekannte Gesichter wieder, sondern erlebt eine alternative Geschichte rund um die Spiel-Erfinderin Seven und die Shamrock-Gilde.

Leider fungiert die Handlung dabei nur als sehr dünnes und spannungsarmes Gerüst, das mehr als Rechtfertigung für



PS4 Die Dialoge sind zwar gut vertont, aber sehr zahlreich und langatmig – hier probieren die Charaktere Katzenohren auf und lassen sich damit begutachten

das Zusammentreffen der Charaktere zu verstehen ist. Deren Interaktion wird Euch vor allem in Standbildern mit ausufernden Dialogen in japanischer Sprachausgabe nähergebracht, in denen es entweder um die nächste Quest oder um recht banalen Fanservice geht. So besteht Euer Ausflug nach ALO eigentlich nur darin, hin und wieder Gasthaus, Taverne und Läden zu besuchen, bevor es an die nächste Standard-Aufgabe im Stile von "Finde Item X in Dungeon Y" geht.

Es geht hoch hinaus

Ein spielerischer Höhenflug ist das Abenteuer nur insofern, als Ihr diesmal auf Knopfdruck sowohl fliegt als auch schwebt, um höher gelegene Areale zu erreichen oder Kämpfe in der Luft auszutragen. Letztere gestalten sich kurzweilig, bieten neben zwei Angriffsoptionen, Spezialattacken und Abwehrfunktion aber kaum taktische Finessen. Erschwerend kommt hinzu, dass es nur wenige unterschiedliche Gegnertypen gibt, die recht wahllos in den karg modellierten Gebieten platziert sind. Die Dungeons wirken wie eine Aneinanderreihung von Gängen und Abzweigungen und erfordern ebenso wenig taktisches Vorgehen wie die Bosskämpfe, nach denen man meist nur mit einem storyrelevanten Item belohnt wird. Sucht Ihr Abwechslung, stehen Euch Nebenaufgaben zur Verfügung, die sich zumeist im Erledigen einer bestimmten Zahl von Gegnern oder im Sammeln von Items erschöpfen. Letztere kommen genretypisch beim unkomplizierten Verbessern Eurer mannigfaltigen Ausrüstung zum Einsatz. Erfreulich ist, dass Ihr aus einer großen Bandbreite von bekannten Charakteren wählen dürft, die mit Euch in die Schlacht ziehen und dabei von einer gut funktionierenden KI gesteuert werden.

Grafisch präsentieren sich die Umgebungstexturen schlicht und unspektakulär, die Charaktermodelle sind aber sauber gestaltet. Bugs fallen keine auf, die Ladezeiten sind angenehm kurz und das Fliegen funktioniert ordentlich. *pg*



PS4 Die neue Flugmechanik verleiht der Fortbewegung eine angenehme Dynamik und funktioniert auf Knopfdruck, zudem könnt Ihr schweben.

Fakten-Check

Was geht ab?



40% REDEN
40% KÄMPFEN
20% ERKUNDEN

GEHT SO **Philipp Gispert**



Mein Hauptkritikpunkt an "Lost Song" ist die fehlende Langzeitmotivation, denn mit den typisch überzeichneten Anime-Charakteren, einer Wagenladung an Items, Menüs und Kostümen sowie zahlreichen Nebenaufgaben sind die Grundbausteine für ein gutes J-RPG an sich gelegt. Dass ich aber dennoch nicht länger in ALO verweilen möchte, liegt vor allem daran, dass mir das Spiel zu wenig Abwechslung bietet und dieses Manko auch nicht mit einer mitreißenden Story auffängt. So dresche ich mich durch uniforme Gegnerhorden und verlaufe mich in den eintönigen Dungeons, während ich mich über verschenktes Potenzial ärgere. Handwerklich ist das Spiel dabei nicht einmal schlecht und liefert für ein paar Stunden solide Unterhaltung – damit man länger dran bleibt, muss man aber schon eingefleischter Serienfan sein.

SPIELSPASS 70

Singleplayer	●●●●●●●○○○○
Multiplayer	●●●●●●●●○○○
Grafik	●●●●●●○○○○○
Sound	●●●●●●●●○○○

Unterstützt **bis 4 Spieler (online)**
Sprache **japanisch**
Text **einstellbar**

» zahlreiche bekannte Charaktere
» Kämpfe in der Luft möglich
» großer Umfang, wenig Abwechslung
» Cross-Save möglich

FAZIT » **Gute Ansätze sind vorhanden, eine gerade für ein J-RPG zu schwache Story und wenig Abwechslung verwehren aber den Wertungs-Höhenflug.**

Kostbare Kollektionen

Folge 23

Kleines Weihnachtsgeschenk für den leidgeprüften Nintendo-Fan: Diesmal dominiert die Wii-U-Konsole – einerseits dank aktueller (Mini-) Sammlerausgaben, zum anderen lassen wir die typischen amiibo/Spiel-Bundles der letzten Monate aufmarschieren. *mg*













Rise of the Tomb Raider

Die aktuell Xbox-exklusive "Tomb Raider"-Neuauflage dürfen Xbox-One-Enthusiasten auch als Collector's Edition erwerben – ausschließlich im Square-Enix-Shop. Wer die 140 Euro investiert, erhält zunächst ein überraschend großes Paket. Unter der dünnen Pappbox steckt eine extrem dicke Pappbox, die ohne Systemkennzeichnung auskommt. Darin wartet zunächst ein Suchspiel: Finde ein paar braune Briefumschläge in braunen Papierschnipseln. So kann man sich auch um eine ordentliche Verpackungsstruktur drücken. Leider fällt der Finderlohn enttäuschend aus: das Spiel in Standardhülle, ein vor allem qualitativ mieses Steelbook aus lächerlich dünnem Metall (kein Vergleich zu den üblichen Steelbooks), ein simpler Notizblock im Wildleder-Einband und eine primitive Kette mit Plastik-Anhänger. Deutlich besser hat uns wiederum die Figur gefallen, die handwerklich einen guten Eindruck hinterlässt und ordentlich Details wie die Sehne des Bogens aufweist. Dafür ist sie mit 700 Gramm etwas leicht gebaut. Unterm Strich bleibt eine übergroße Box, eine sympathische Figur und viel Billig-Krempel. Deutlich zu teuer.

UVP ca. 140 Euro, für Xbox One.
Wiegt 4.000 Gramm.

Spielspaß: C! C! C! C! C!
Ausstattung: C! C! C! C! C!
Preis/Leistung: C! C! C! C! C!

Project Zero: Maiden of Black Water

Nintendo bleibt der Klein & Fein-Produktlinie treu: Für eher schlanke 60 Euro erhaltet Ihr die europaweit identisch verpackte Limited Edition von "Project Zero". Der kompakte Pappschuber hält zunächst das versiegelte Spiel in Standard-Verpackung für Euch bereit. Dazu gibt es ein qualitativ hochwertiges (leeres) Steelbook, vier Artcards und ein doppelseitiges Poster (37 x 54 cm). Ein 48-seitiges Mini-Artbook im Postkarten-Format, immerhin mit Hardcover-Einband, rundet die überschaubare Sonderausgabe ab. Weder aufwendig noch überraschend, aber dank minimalem Aufpreis trotzdem empfehlenswert. Zumal es aktuell keine normale Edition gibt...













UVP ca. 60 Euro, für Wii U.
Wiegt 550 Gramm.

Spielspaß: C! C! C! C! C! *Ausstattung:* C! C! C! C! C! *Preis/Leistung:* C! C! C! C! C!

Nintendo: Spiel & amiibo



Ob man die typischen Bundle-Boxen von Nintendo, die aus Spiel plus amiibo bestehen, als Sammlereditionen ansieht oder nicht, muss jeder selbst entscheiden. Anlässlich von "Animal Crossing: amiibo Festival", das erstmals zwei Figuren als Zugabe bietet, lassen wir die Kombi-Pakete dennoch Revue passieren. Bislang galt: In einer stabilen Pappbox mit Sichtfenster befinden sich das jeweilige Spiel in der Standardhülle und ein passender amiibo, ebenfalls in der originalen Verkaufsverpackung. Neben der Preisersparnis gegenüber dem Einzelkauf lockt also nur die Umverpackung als "Collector's Item" – wenn man von der multilingualen Spielehülle absieht, denn diese Bundles sind europaweit identisch. Mittlerweile haben sich einige dieser Boxen angesammelt: "Mario Party 10", "Super Smash Bros.", "Super Mario Maker", "Splatoon", "Captain Toad", "Yoshi's Wooly World" und eben das "amiibo Festival". Dazu gesellen sich 3DS-exklusiv "Chibi Robo" und demnächst das "Zelda"-Remake "Twilight Princess HD". Wie bereits erwähnt, ist "Animal Crossing" ein Sonderfall: Nicht nur, dass zwei amiibos drin stecken, diese wurden zudem der üblichen Verkaufsverpackung beraubt und in simple Plastikförmchen gesteckt. Wir mögen diese Boxen, auch wenn der Sammlerwert bescheiden ist. Bei "Zelda" wird immerhin eine Audio-CD zusätzlich beigepackt – diesen Weg sollte Nintendo konsequent weitergehen.









UVP von ca. 40 bis 60 Euro, für Wii U und 3DS. Wiegt zwischen 400 und 600 Gramm.

Ausstattung: C! C! C! C! C! *Preis/Leistung:* C! C! C! C! C!

Just Cause 3



Das ungewöhnliche Querformat der mittelgroßen Box trägt der Hauptattraktion Rechnung: Nach wenigen Handgriffen habt Ihr die 750 g leichte Replik von Ricos Enterhaken zusammengebaut. Diese sieht optisch zwar ansprechend aus, gerade der Haken versprüht jedoch ordentlich Billigplastik-Charme. Was sich auch im Gewicht ausdrückt, denn von den 750 g entfallen alleine 450 g auf das Podest, das aber dank Schriftzug gut zur Präsentation im Memorabilia-Regal geeignet ist. Ansonsten findet Ihr das typische Mini-Artbook im Postkartenformat (32 Seiten, englische Texte) und eine 60 x 60 cm große Karte der Inselgruppe (Rückseite mit Poster, sehr dickes Papier) in der Box. Bleibt noch das Spiel in Standardhülle inklusive den DLC-Boni "Explosives Fahrzeug-Paket" und dem Vorgänger "Just Cause 2" als Vollversion (nur in der Xbox-One-Sammlerausgabe). Eine übersichtliche Collector's Edition ohne viel Schnickschnack und zumindest unorthodoxer Statue.





UVP ca. 100 Euro, für PS4 und Xbox One. Wiegt 1.800 Gramm.

Spielspaß: C! C! C! C! C!
Ausstattung: C! C! C! C! C!
Preis/Leistung: C! C! C! C! C!





NACHSPIEL

WORUM GEHT'S?
In der Nachspiel-Rubrik findet Ihr Infos und Tests zu DLCs (bewertet durch unsere Meinungsgesichter) und weiterführende Artikel über bereits erschienene Spiele. Auch nachträgliche Tests von Online-Modi oder durch gravierende Überarbeitungen bedingte Aufwertungen gehören in diesen Heftbereich.

NEWSTICKER

Heimat der Orks

Für 3.000 Ingame-Kronen erhalten "The Elder Scrolls Online"-Spieler Zugang zu Orsinium, der Heimat der Orks. Dort warten neue Abenteuer, die Euch rund 20 Stunden beschäftigen sollen, dazu die Mahlstrom-Arena und die öffentlichen Verliese mit Solo- und Koop-Herausforderungen.

EM für lau

"PES 2016"-Zocker freuen sich jetzt noch mehr auf die EM in Frankreich, denn Konami kündigte an, dass sie die Inhalte des UEFA-Euro-2016-Pakets kostenlos zur Verfügung stellen werden.

Mehr Tuning

"Rocket League"-Fans werden derzeit mit immer neuen Inhalten verwöhnt. Zu den Themen "Halloween", "Fallout 4", "Weihnachten" und "Portal 2" veröffentlichten Psyonix neue Lackierungen, Hüte und Antennen, dazu gesellten sich Mutatoren zur Modifizierung der Spielregeln, der DeLorean aus "Zurück in die Zukunft" und der "Chaos Run"-DLC sowie mit der "Wasteland"-Karte die erste Spezialmap des Spiels.

Köder

"Destiny"-Spieler können über die Webseite bungie.net Freunde einladen, die noch keine Erfahrung mit dem Online-Koloss haben, um am Refer-a-Friend-Programm teilzunehmen. Was folgt, ist eine Questreihe, die Ihr zusammen bestehen müsst, um Zugriff auf einen neuen Shader, Emotes, einen Gleiter und speziell designte Schwerter zu bekommen.

Wii ist besser



RODEA THE SKY SOLDIER • Am 9. November 2015 schrieb Yuji Naka, Chef des Entwicklerstudios Prope und einer der Väter von Turbo-Igel Sonic, auf Twitter: "'Rodea the Sky Soldier' will be released in North America! Please play the Wii version." Nun, warum sollte Naka einen solchen Rat geben? Kann man nicht davon ausgehen, dass die Wii-U-Fassung in HD der beigelegten Fassung für die alte Wii-Hardware überlegen sein sollte?

Tatsächlich ist die Sache komplizierter: "Rodea" auf Wii U (Test in M! 12/15) ist nicht nur eine hochaufgelöste Version des Wii-Spiels, sondern ein anderes Produkt! 2011 stellte Nakas Team die Wii-Fassung fertig, Publisher Kadokawa Games veröffentlichte sie allerdings nicht und ließ daraufhin ein anderes Team die (technisch und spielerisch enttäuschende) Umsetzung für den 3DS anfertigen – und auf der basiert wiederum die Wii-U-Fassung von "Rodea the Sky Soldier".

Wo liegt jetzt genau der Unterschied? Zum einen in den Farben. Die sind auf Wii weitaus kräftiger, auf Wii U wirkt das Bild oft ausgewaschener und detailärmer – die Grafik auf Wii mag niedriger aufgelöst sein, das Gesamtbild ist trotzdem attraktiver! Die Wii-Version enthält spaßige Bonusräume aus der Seitenperspektive, spezielle Techniken wie den schnellen Steig- und Sinkflug gibt es in der Wii-Fassung dagegen nicht, auch Upgrades wurden für Wii U und 3DS nachträglich eingefügt. Der Grund ist einfach: Sie werden dort nicht gebraucht, denn die Steuerung per Wii-Remote ist dramatisch besser als über die Analogsticks des GamePads. Mit der Pointer-Funktion visiert Ihr Euer Ziel an, haltet den B-Knopf gedrückt und schüttelt die Wii-Fernbedienung leicht, um zu Eurem Ziel zu fliegen; per A-Knopf beschleunigt Ihr und greift Gegner an. Das ist einfach, intuitiv und fühlt sich weit besser an als auf Wii U. Noch dazu gibt es auf Wii keine limitierte Flugzeit, auch die Lebensenergie ist eleganter eingebunden. Und als wäre das noch nicht genug, ist die Bildrate der "alten" Version auch noch stabiler und meist flüssiger. All diese Faktoren machen "Rodea" für Wii zum klar besseren Spiel – und das schlägt sich auch in der Wertung nieder. Daher sollten interessierte Gamer bald zugreifen, denn nur der Erstauflage liegt auch das Wii-"Rodea" bei. *tn*



SPIELSPASS		76
Singleplayer	●●●●●●●○○○	
Multiplayer	–	
Grafik	●●●●●●●●○○	
Sound	●●●●●●●○○○	

Kowabunga

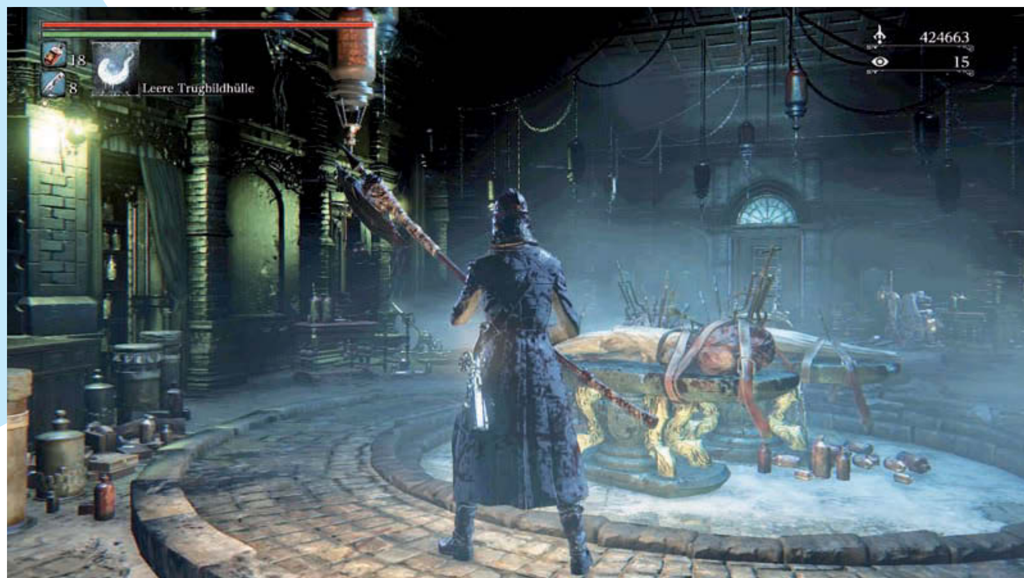
TONY HAWK'S PRO SKATER 5 • Das aktuelle Update bringt nicht nur dezente Verbesserungen bei der Spielmechanik, sondern auch neue Inhalte: So enthält der 7,8 Gigabyte große Download neben zwei frischen Skateparks (Underground und Wild West) einige zusätzliche Mehrspieler-Modi und Skater – jetzt rollen auch US-Rapper "Tyler, The Creator" und die vier Teenage Mutant Ninja Turtles durch hübscher ausgeleuchtete Levels. Nicht weniger cool: Missionen-Neustarts gehen mit Patch deutlich flotter vonstatten, die aufgepeppten Menüs sind logischer aufgebaut. Bei der wackeligen Bildrate hat sich wenig getan – wir hoffen auf einen weiteren Patch. *dk*



Bloodborne – The Old Hunters

SYSTEM PS4
ENTWICKLER From Software, Japan
HERSTELLER Sony
GENRE Action-Rollenspiel
PREIS 19,99 Euro
USK 16
HAUPTSPIEL 94% (Test in M! 05/15)

Das Spiel des Jahres 2015 wird kräftig erweitert: Wir sagen Euch, was der Patch 1.07 und der DLC Neues bringen.



PS4 Unheimlich: In einem mehrstöckigen Versuchslabor entdeckt Ihr allerlei grausige Experimente und "Lebewesen".

Mit meinem Level-206-Charakter und einem stolz-überheblichen "Ich hab' die Platinum-Trophäe ganz allein erspielt"-Gefühl mache ich die ersten Schritte im DLC – und überlebe gerade mal ein paar Minuten. Da ist sie wieder, diese unvergleichliche Erfahrung des Auf-den-Boden-geholt-Werdens. Großartig!

"The Old Hunters" wird auch "Bloodborne"-Veteranen wieder Demut lehren – so viel sei hier verraten. Schon der erste Boss wirkt ohne Koop-Partner nahezu unbezwingbar und rangiert in der Schwierigkeits-Top-10 (inklusive Chalice-Dungeon-Endgegner) ganz oben. Die frischen Areale, Feinde, Waffen, Items, Storystränge und Bosse halten das hohe Niveau des Hauptspiels und wirken alles andere als ein liebloses DLC-Anhängsel. Die Disc-Fassung der "Bloodborne: GOTY Edition" (70 Euro) hat den DLC übrigens auf der Scheibe, lediglich die neuen Patches (1.07, 1.08; Stand: 10.12.) ladet Ihr online.

Wer das wahre "Bloodborne"-Erlebnis sucht, macht an dieser Stelle Schluss und investiert 20 Euro in eine formidable Erweiterung. Wer alle Infos vorab haben möchte, liest mutig weiter.

Perfekte Erweiterung

Beginnen wir beim Patch 1.07, der bereits interessante Goodies gratis liefert. Mit den "Liga-Eidgenossen" kommt eine neue Jäger-Zunft hinzu, mit der "Alter Jäger"-Glocke ruft Ihr (im Tausch gegen einen Einsichts-Punkt) im Umfeld von Bossen (an roten Lampen) KI-gesteuerte Jäger zur Unterstützung und ergattert diverse neue Items wie "Madaras-Flöte" und "Einäugiger Eisenhelm". Zudem lassen sich jetzt alle Zutaten für die Chalice Dungeons bei den Bad-Boten kaufen – das vereinfacht das Jäger-Leben deutlich!


PS4 Vertraut und doch neu: So sieht Yharnam nun im "Albtraum des Jägers" aus.

Der DLC "The Old Hunters" bringt wesentlich mehr Inhalte. Beginnen wir bei den vier frischen Arealen: Die stehen in Sachen Größe, Abwechslung, Detailverliebtheit, Leveldesign, Geheimnisdichte sowie Atmosphäre dem Hauptspiel in nichts nach und verweisen visuell gekonnt auf bereits besuchte Bereiche wie Yharnam, den Kathedralenbezirk und das Waisenhaus. Ihr watet u.a. durch einen Fluss aus Blut, erkundet eine gruselige Forschungsanlage und ein verfallenes Fischerdorf.

Für die fünf neuen Bosse gilt dasselbe: Ob Ludwig, Lebendige Misserfolge, Fürstin Maria, Waisenknabe von Kos oder Alternativ-Biest Laurence – sie fügen sich perfekt in die "Bloodborne"-Riege ein, schließen die ein oder andere Storylücke und fordern mit Härte sowie virtuos-verrückten Angriffsmustern. Was ist mit den "normalen" Feinden? Passend zum DLC-Namen trefft Ihr häufig auf versiert kämpfende KI-Jäger – dicke Brocken mit Riesenäxten und -kanonen sowie vielerlei abstruse Monstrositäten pflastern aber ebenso Euren Weg. Das Beste: Das Gros davon habt Ihr noch nie gesehen!

Wo wir schon bei "noch nie gesehen" sind: 20 neue Waffen (Schlag-, Schuss, Wurf- und Magievarianten), 9 Rüstungen, 4 NPC-Quests und 6 Trophäen locken fleißige Jäger.

Ach ja: Wer Hochinteressantes zur "Bloodborne"-Story lesen möchte (in Englisch), dem empfehlen wir das Gratiswerk "The Paleblood Hunt" des Autors "Redgrave" (redd.it/33v7pq). *os*

SUPER **Oliver Schultes**

Besser ist ein DLC für "Bloodborne" kaum zu machen: Es gibt riesige neue Gebiete, denkwürdige Bosse, frische Waffen mit dem "Muss ich unbedingt ausprobieren"-Faktor und ein Leveldesign, welches das Hauptspiel immer wieder clever zitiert, Geheimnisse en masse bietet und die kryptische Story gelungen erweitert. Was ich "The Old Hunters" aber am meisten anrechne, ist die Tatsache, dass ich zum Online-Spielen gezwungen worden bin ("Bloodborne" habe ich viermal solo durchgezockt): Der erste Boss wischte mit mir ein ums andere Mal den Boden auf – mit fähigen Koop-Partnern hat es aber schließlich geklappt. Dieses Gefühl, selbst als "Bloodborne"-Profi wieder in den Staub geschmettert zu werden, noch härter an seinen Skills zu feilen, nur um am Ende die Feinde dann doch mit einem Siegesschrei zu zermalmen – unbezahlbar? Nein, für 20 Euro seid Ihr dabei!



ACHTUNG SPOILER: SO GEHT'S IN DEN JÄGER-ALBTRAUM

Ihr habt den "The Old Hunters"-DLC oder die "Bloodborne: GOTY Edition" gekauft und sucht nun den Zugang zu den neuen Bereichen? Wir verraten Euch, wie Ihr dorthin gelangt:
1. Besiegt Vikarin Amelia in der Großen Kathedrale. 2. Berührt den Kopf auf dem Altar. 3. Kehrt in den Traum des Jägers zurück. 4. Nehmt das Geschenk der Boten am Fuße der Treppe (Bild). 5. Geht zum Grabstein von Yharnam und erwacht im Kathedralenbezirk. 6. Nehmt den linken Ausgang und lauft rechts ins Grabsteinfeld, wo ein Toter an einer Mauer lehnt.
7. Wartet, bis Euch ein magischer Wirbel in den Jäger-Albtraum saugt.

Batman: Arkham Knight – Münzwurf & Catwomans Rache

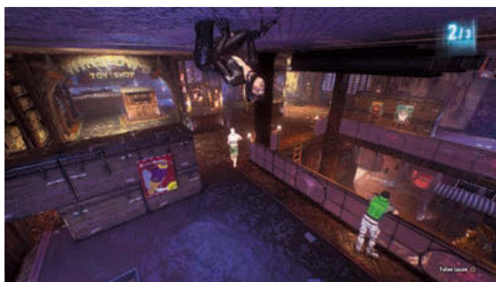
SYSTEM PS4 / XOne
ENTWICKLER Rocksteady, England
HERSTELLER Warner
GENRE Action-Adventure
PREIS je 1,99 Euro
USK 16
HAUPTSPIEL 94% (Test in M! 07/15)

Die Story-DLCs zum grandiosen "Arkham Knight" schwächelten bisher. Machen es die Add-ons zu Catwoman und Robin besser?

In der Kürze liegt die Würze. Dieses Credo scheint Rocksteady für die Story-DLCs ausgegeben zu haben. Die bisher veröffentlichten Zusatzabenteuer von Batgirl, Harley Quinn und Co. beschäftigten maximal eine Stunde lang und grasten dabei mit Schleichpassagen, Predator-Räumen und Massenkeilereien die Eckpfeiler der "Batman: Arkham"-Serie ab. Die aktuellen Geschichten um Robin und Catwoman sind da keine Ausnahme.



PS4 Vogel in der Falle: Robin macht in "Münzwurf" Jagd auf Two-Face. Der zwiegespaltene Bösewicht setzt sich gegen die Schnüffeleien von Batmans Gehilfen jedoch mit bleihaltigen Argumenten zur Wehr.



PS4 Irgendein netter Mensch hat die Decken in diesem Spielzeugladen mit Drahtgittern versehen. Praktisch für Catwoman!



PS4 In Riddlers Roboterfabrik warten rotierende Klingen, tückische Laser und eine Horde Blechgesellen.

Rotkehlchen und Katze

Ladys first: In "Catwomans Rache" bricht die schwarz gekleidete Diebin bei ihrem Peiniger Riddler ein, der dank Batmans Bemühungen aus dem Hauptspiel hinter Gittern sitzt. Anders als Bruce Waynes Heldenkollegen verfügt die Katze über signifikant andersartige Fähigkeiten: Sie kann nicht in die Tiefe gleiten, sich dafür aber an vielen Decken festhalten und spinnengleich an ihnen entlangklettern, sich lautlos hinter Wachen fallen lassen und sie bestehlen oder in den Schlaf würgen. Daraus besteht dann auch die erste Viertelstunde der Geschichte, die zweite verbringt Ihr mit einem simplen Rätsel und einer finalen Massenschlägerei, die dank elektrischer Bodenplatten, umherwandernder Laser und einem Bataillon Kampfroboter frustrierend werden kann. Nach insgesamt einer halben Stunde ist Riddlers Konto leer geräumt und Ihr werdet Euch höchstens an seine lustigen Kommentare erinnern – er versucht nämlich derweil, sein störrisches Computersystem per Sprachbefehl von der GCPD-Zentrale aus fernzusteuern, mit mäßigem Erfolg.

In "Münzwurf" legt sich Robin mit Two-Face an, der komischerweise nicht hinter Gittern sitzt, obwohl auch dieser DLC nach den Ereignissen des Hauptspiels stattfindet. Ihr schleicht durch eine Müllverbrennungsanlage und schaltet dabei Dutzende Wachen von Dachbalken herab aus; anschließend geht es in ein verzweigtes Herrenhaus, in dem scharf geschossen und derb geprügelt wird. Im Gegensatz zu Catwoman spielt sich Robin ähnlich wie sein Herr und Meister – lediglich durch seinen Schild hat er leichte Vorteile gegenüber schießenden Feinden. Das Finale setzt hier nicht auf Masse, stattdessen bekommt Ihr es mit einer fiesen Gegnerkombination aus Muskelprotzen, Schildträgern, Elektroschock-Gegnern und Kistenwerfern zu tun – Umgebungs-Takedowns helfen, die Reihen zu lichten. Auch Robins Abenteuer ist nach rund 30 Minuten erledigt.



PS4 Alle anderen "Batman"-Helden hätten mit dem Scharfschützen auf der Treppe ein Problem. Robin nutzt bei dieser Gelegenheit seinen ausklappbaren Schild.

Insgesamt liefern also auch Catwoman und Robin nur Stangenware ab, wer kein Hardcore-"Batman: Arkham Knight"-Fan ist und das umfangreiche Hauptspiel noch nicht zu 100 Prozent abgeschlossen hat, verpasst nichts, wenn er hier dankend ablehnt. Season-Pass-Besitzer erleben ein paar neue Umgebungen und investieren die Stunde Spielzeit, sollten aber noch Übung im Kampfsystem haben, um von den Enden der DLCs nicht genervt zu sein. *tk*

GEHT SO **Tobias Kujawa**



Würden die beiden DLCs nicht nur 2 Euro das Stück kosten, stände hier ein "Lahm"-Gesicht. Ich frage mich einfach immer noch, wie man ein fantastisches Spiel so mit DLCs fluten kann – und dann ist keiner wirklich gut. Es gibt mittlerweile massenhaft Skins, Herausforderungen und Mini-Abenteuer rund um Rocksteadys letzten "Batman: Arkham"-Teil. Hätte man mal auf Klasse statt Masse gesetzt! Robins und Catwomans Soloauftritte spielen sich kompetent und liefern die ein oder andere optische Abwechslung, spielerisch wird aber nur recht einfallslose Standardkost geboten. Meiner Meinung nach hätte Batman eher einen DLC in der Qualität von "The Witcher III: Hearts of Stone" verdient, dafür zahle ich dann auch gerne mehr. So gibt es wenig Grund, die Spieledisc noch einmal aus dem Regal zu nehmen.

The Crew: Wild Run

SYSTEM **PS4** / XOne
ENTWICKLER **Ivory Tower, Frankreich**
HERSTELLER **Ubisoft**
GENRE **Rennspiel**
PREIS **29,99 Euro** (als Add-on)
49,99 Euro (Komplett-Set)
USK **12**
HAUPTSPIEL **83%** (Test in M! 01/15)

Ein Jahr später wird die USA-Rundfahrt mit Wetter sowie neuen Fahrzeugklassen und Wettbewerben aufgemotzt.



PS4 Die neuen Regeneffekte sind visuell zwar weit von zum Beispiel "Driveclub" entfernt, aber trotzdem eine willkommene Ergänzung.

Zum ersten Geburtstag beschert Ubisoft seinem Rennspiel Zuwachs und Feintuning: Ein etwa 8 GB großes Update bringt eine verbesserte Grafik-Engine mit sich, die neben den bisher vermissten (und sehenswerten) variablen Wetterbedingungen auch die Sichtweite aufmotzt und u.a. die Beleuchtungseffekte modernisiert. Das ist schick, gewohnte Macken wie Bildratenwackler und Tearing ändern sich dagegen nicht. Auch nett: Endlich könnt Ihr eigene Rennrouten für Eure Mehrspieler-Sessions anlegen. Mit im Paket ist zudem die Erweiterung "Wild Run", deren Nutzung allerdings kostenpflichtig ist. Sie ergänzt "The Crew" um drei neue Fahrzeugklassen und Motorräder: Die flotten Bikes lassen sich bei Standardrennen nutzen, fühlen sich aber trotzdem ein wenig wie Fremdkörper in der Vierrad-welt an. Organischer fügen sich die Setup-Pakete "Drift", "Drag" und "Monster" ein, mit denen Ihr Eure Vehikel versehen und für die dazugehörigen Wettkampftypen fit machen könnt. Auf die trefft Ihr im Rahmen der "Summit"-Festivals und der dazugehörigen Qualifikationsturniere: Dragrennen sind Beschleunigungsfahrten mit Handschaltung, in Driftfahrten sammelt Ihr durch Kurvenrutscher Punkte und als Monstertruck rumpelt Ihr in einem Trickparcours über Rampen und durch Loopings. Das ist unterhaltsam, aber nur mäßig tiefgründig und deshalb eher für Häppchengenuss prädestiniert. *us*





PS4 Mit Riesenreifen (links) absolviert Ihr in speziellen Parks waghalsige Stuntfahrten, die Motorräder (rechts) haben keine eigenen Aufgaben abbekommen.

GEHT SO **Ulrich Steppberger**



Wie viel Spaß Euch "Wild Run" macht, hängt auch davon ab, wie sehr Ihr das Basisspiel schon ausgereizt habt: Für sich alleine betrachtet, bietet mir die Erweiterung einfach nicht genug neues Futter, um mich länger und intensiver damit befassen zu wollen. Aber nebenbei immer wieder ein paar Summit-Läufe zu fahren, während man die "regulären" Tätigkeiten absolviert? Dafür taugen Drift-, Stunt- und Dragrennen ziemlich gut. Nur die Motorräder wirken wie Dreingaben, zu denen den Entwicklern keine passenden Aufgaben eingefallen sind. Heißt also: Wer neu zu "The Crew" stößt, wird mit dem Gesamtpaket prima bedient, für Veteranen lohnen sich die Erweiterungen nicht unbedingt.

Game of Thrones – Gesamt-Fazit

SYSTEM **PS4** / PS3 / 360 / XOne
ENTWICKLER **Telltale Games, USA**
HERSTELLER **Telltale Games**
GENRE **Adventure**
PREIS **34,99 Euro** (Disc-Version)
USK **18**

Telltales erster Abstecher nach Westeros ist beendet – unser abschließender Reisebericht gibt Auskunft.



PS4 Asher ist das schwarze Schaf des Forrester-Clans und nicht nur dank seiner Söldner-Kumpane der mit Abstand interessanteste Charakter, den Ihr steuert.

Eines kann man "Game of Thrones" nicht absprechen – das Videospiel hat die Methodik des Serienvaters George R.R. Martin verinnerlicht. Statt der Telltale-üblichen fünf Episoden musste eine sechste her, damit die Storyteile noch breiter getreten werden konnten. Nur zu einem Ende wird eigentlich nichts gebracht, denn: Fortsetzung folgt... irgendwann. Klingt übertrieben? Ist es aber nur bedingt, denn tatsächlich fühlt sich das Finale der ersten Staffel in weiten Teilen so an, als ob es jetzt erst richtig losgehen würde. Nur ein Handlungsstrang (und auch dieser nur, wenn Ihr bestimmte Entscheidungen trefft) erweckt den Eindruck, dass er abgeschlossen ist, die anderen beiden nehmen durch plötzliche Wendungen eher noch Fahrt auf und lassen Euch ohne "Zwischenergebnis" zurück. Das ist unbefriedigend und vielleicht mit ein Grund, dass die Entwicklung einer zweiten Staffel von Telltale eilends bestätigt wurde.

Spielerisch wird das übliche Adventure-Konzept der Entwickler abgespult, allerdings ziehen überraschend viele vermeintlich schwere Entscheidungen kaum spürbare Konsequenzen nach sich. Auch machen sich nach dem Finale der ersten Episode wirklich überraschende Momente rar, und die Forrester-Sippe inklusive Anhängsel Gared entpuppt sich bis auf den erst später eingeführten Asher als ziemlich farblose Familie. *us*

MOGELPACKUNG

Anders als bei "Tales from the Borderlands" erschien von "Game of Thrones" zeitgleich mit der letzten Episode auch eine verpackte Fassung, die Sammler aber kaum glücklich macht. Denn mit knapp 35 Euro kostet diese mehr als die digitale Version und ist dabei nicht einmal komplett: Für PS4 sind immerhin fünf der sechs Episoden auf der Disc, für Xbox One gar nur die erste. Der Rest muss dann per Code geladen werden – ziemlich unschön, wie wir finden.

GEHT SO **Ulrich Steppberger**



Während "Tales from the Borderlands" nach zähem Einstieg an Witz und Spannung gewinnt, ist es bei "Game of Thrones" genau anders herum: Der verheißungsvolle Auftakt mit Knalleffekt am Ende ist der Höhepunkt, die folgenden Entwicklungen ziehen sich immer mehr dahin und bleiben weitgehend ungelöst. Das stellt auch Kenner der "Mutterserie" (für die das Spiel ja eigentlich vor allem gedacht ist) nicht wirklich zufrieden – vielleicht wären weniger Handlungsstränge doch mehr gewesen. Die zweite Staffel werde ich wohl trotzdem wieder spielen – ein halbwegs abgeschlossenes Ende wäre aber wünschenswert gewesen.

SPIELSPASS 6

Singleplayer	●●●●●●○○○○
Multiplayer	–
Grafik	●●●●●○○○○○
Sound	●●●●●●●○○○

DOWNLOAD ONLY

NEWSTICKER

Knobeln im Jenseits

2016 erscheint als PS4-Download das Ego-Perspektiven-Rätselspiel "Xing: The Landy Beyond". In dem wandert Ihr als Verstorbener durch sphärische Welten und müsst herausfinden, was Eure eigentliche Aufgabe ist – das klingt wie ein Mix aus "Myst" und "The Talos Principle" und verspricht zudem etwas mehr Dynamik als die Konkurrenz-Produkte.

Nintendo legt nach

Für Wii U und 3DS wurden nun Europa-Veröffentlichungen einiger Download-Spiele angekündigt, die es seit Langem in den USA gibt: Die "Angry Video Game Nerd Adventures" (Wii U & 3DS) sollten zum Erscheinen dieser M! schon verfügbar sein, demnächst stehen auch der Shooter "Steel Empire" (3DS) und der Hüpfer "Tiny Galaxy" (Wii U) an.

Shakedown Hawaii – Rabatz in 16 Bit

SPIEL • Vor knapp drei Jahren beglückte uns Brian Provinciano (Vblank Entertainment) auf fast allen Systemen mit seinem Lebenswerk "Retro City Rampage" – einer launigen Pixelballerei, die ursprünglich als NES-Hommage auf "Grand Theft Auto" gedacht war und sich im Lauf der Jahre zu einer witzigen Rundum-Parodie zahlreicher Spiel- und Filmvorlagen wandelte. Nun hat der Entwickler das Nachfolgewerk für (bisher) PS4 und Vita angekündigt: "Shakedown Miami" spielt 30 Jahre nach den Geschehnissen von "Retro City Rampage" und setzt erneut auf Old-School-Ambiente und Twinstick-Action – diesmal allerdings mit doppelter Bit-Zahl! Soll heißen, der Look der flotten Hatz setzt auf SNES-Ästhetik und fällt damit deutlich detailverliebter aus. Alleine "The Player" wird mit Tausenden handgezeichneten Animationsphasen versehen, weshalb das Vblank-Team inzwischen gleich fünf Grafiker umfasst. Zur kreativen Schar gehört u.a. der Niederländer Henk Nieborg, der Retro-Veteranen mit seinen schicken Pixelwerken von zum Beispiel "Flink" (Mega Drive) und "Lomax" (PSone) bekannt sein dürfte. Genauere Details über den Spielinhalt hat Provinciano noch nicht verraten, auch ein Termin steht noch aus; aber wir hoffen auf eine Veröffentlichung 2016. *us*



Drama um Afro Samurai



PS4 Ende mit Schrecken statt Schrecken ohne Ende: Unschuldigen Spielern bleiben Kapitel 2 und 3 von "Afro Samurai 2" erspart.

SPIEL • Mit Deutschland hatte es der "Afro Samurai" noch nie leicht: Die erste Versoftung des beliebten Anime wurde vor einigen Jahren sogar indiziert, die als episodisches Download-Abenteuer geplante Fortsetzung "Revenge of Kuma" auf PS4 und Xbox One erschien hierzulande (inoffiziell aus Furcht vor einer erneuten USK-Verweigerung) in diesem September ebenfalls nicht, obwohl im PlayStation Store sogar Werbebanner aufgetaucht waren. Doch wie sich herausstellt, hatte uns Publisher Versus Evil damit sogar einen Gefallen getan. Weil die erste Folge von "Afro Samurai 2" spielerisch und technisch so katastrophal ausfiel, hat man nicht mehr die ursprünglich angekündigten Verbesserungen weiter verfolgt, sondern vor Kurzem die Notbremse gezogen: Episode 1 wurde aus sämtlichen Online-Marktplätzen gestrichen und die beiden angedachten Fortsetzungen eingestampft. Bisherige Käufer bekommen Ihr Geld zurückerstattet, was Versus Evil (besonders bei Sony) als für sie "langwierigen Prozess" bezeichnet. Eine überraschend ehrliche Begründung dafür gibt es auch: Da "Afro Samurai 2" so versagt habe, könne man nicht einfach guten Gewissens damit weitermachen. Respekt! *us*

Kuriositäten-Kabinett 3DS

SPIEL • Es gibt zwar einige rühmliche Ausnahmen, aber tatsächlich sind die meisten Free-to-Play-Spiele nur für eine Sache wirklich gut: dem Benutzer Geld abzuluchsen. Die jetzt erhältliche "Nintendo Badge Arcade" für den 3DS geht mit diesem Ziel aber erstaunlich offen um und vermittelt das zudem so sympathisch, dass man nicht einmal richtig böse sein kann. Hinter dem Namen steckt eine liebevoll inszenierte japanische Spielhalle voller Greifmaschinen, bei denen Ihr "Marken" ergattern könnt – Pixel-Illustrationen, die zur Verzierung des 3DS-Hauptmenüs einsetzbar sind. Pro Tag habt Ihr fünf Übungsdurchgänge zur Verfügung, bei denen Ihr mit Glück einen "echten" Versuch ergattert, weitere gibt es dann nur gegen reales eShop-Guthaben. Ein rosa Karnickel dient als Kommentator und erklärt ganz unverblümt, dass das alles so ablaufe, weil Nintendo nun einmal mit irgendwas Geld verdienen müsse. Da die "Badge Arcade" spielerisch ein ziemliches Leichtgewicht ist und die Menüverzierung die meisten Zocker kaum tangieren dürfte, nehmen wir es Big N nicht übel und schmunzeln stattdessen über die durchaus witzige Grundidee. *us*



3DS Bitte zugreifen: Das "UFO-Catcher"-Konzept ist simpel und charmant.

SPIELSPASS 1-10

Singleplayer	●●●●●●●○○○
Multiplayer	●●●●●○○○○○
Grafik	●●●●●●●●○○
Sound	●●●●●●●○○○

WERTUNG

In der Download-Rubrik bewerten wir mit einer Skala von 1-10. Ab 9 Punkten vergeben wir unser Prädikat **Must Have!**

Dariusburst: Chronicles Saviours



SYSTEM **PS4** / PSV GENRE **Shoot'em-Up** USK **12** ENTWICKLER **Pyramid, Japan** HERSTELLER **Taito** PREIS **59,99 Euro (PS4), 39,99 Euro (PSV)**





PS4 Im Konsolen-exklusiven "CS"-Modus sind die Balken fast weg, dafür wirkt die Grafik blockiger (oben). Der Arcade-Modus flasht Euch mit Mega-Breitbild (unten, hier haben wir die Balken beschnitten) – sitzt Ihr nah am TV, bleibt auch hier die Spielbarkeit top.

GUT **Matthias Schmid**



60 Euro für ein Download-Spiel? Da schluckt man erst einmal. Aber: "Dariusburst: CS" ist sein Geld wert! Natürlich hätte ich für diese Summe lieber eine Packung im Regal stehen, aber lieber in digitaler Form als gar nicht! In Japan gibt es die Vita-Fassung übrigens auf Speicherkarte. Nachdem ich mich an die schräge Musikkulisse gewöhnt und akzeptiert hatte, dass ein Polygon-"Darius" nie so charmant wie ein Pixelspiel aussehen wird, hatte ich viel Freude: Ausgeklügelte Angriffsmuster, wilde Schwarmkämpfe, millimetergenaue Flugmanöver im Asteroidenfeld und die ikonischen Bosskämpfe machen Pyramids Shooter zum Must-have für Genre-Liebhaber. Zudem sind die Projektile gut sichtbar und dank Unendlich-Leben-Option können auch Gelegenheitsspieler reinschnuppern.

Fakten-Check

Gefällt

» anspruchsvolle Bosskämpfe
» großer Umfang für ein Shoot'em-Up
» Wahlmöglichkeit: Arcade- oder "CS"-Modus
» ungewöhnliche Soundkulisse

» keine Tutorials bzw. Erklärungen

Missfällt

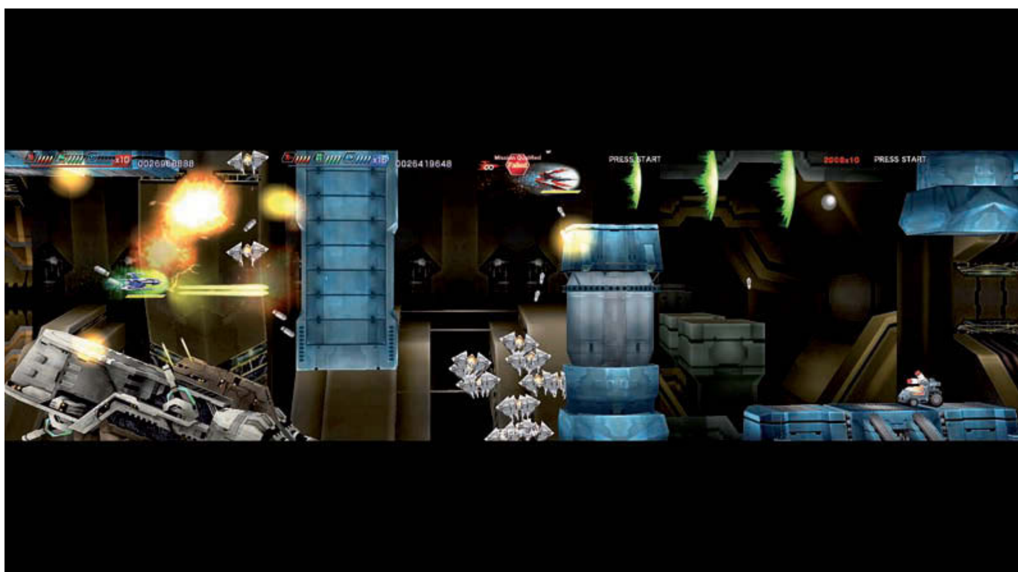
17 Lenze nach dem letzten Heimkonsolen-Release (auf PSone!) kreuzt wieder ein "Darius"-Shoot'em-Up unsere Gewässer. Das umständlich betitelte "Dariusburst: Chronicle Saviours" ist ein PS4- und Vita-Port des Arcade-Games "Dariusburst: Another Chronicle". Das wiederum war die kräftig aufgemotzte Umsetzung des Japan-exklusiven PSP-Spiels "Dariusburst" (welches wir 2010 mit 77% Spielspaß bewerteten).

Mittlerweile steckt viel mehr im Spiel: Ihr fliegt zwar immer noch von links nach rechts, macht Meeresmonster aus Blech und Stahl platt, sammelt Power-ups, sterbt nicht sofort bei Treffern und teilt mit dem "Burst"-Laser besonders stark aus – doch in "Dariusburst: CS" gibt es mehr Schiffstypen (mit neuen taktischen Laservarianten), die Option, in die andere Richtung zu fliegen, eine enorme Missionszahl und bis zu 100 Feinde gleichzeitig auf dem Schirm, was dann richtig nach digitalem Schwarm aussieht!

Zuntata

Hinter diesem Begriff verbirgt sich die kultige Hausband von Taito-Entwicklern, die in den 1980ern und 1990ern klasse Soundtracks fabrizierte. Und auch bei "Dariusburst: CS" hat Zuntata seine Finger im Spiel: Die teils merkwürdige, oft verrückte Musikuntermalung (mit hohem Gesang und Jazz-Anleihen) trägt wesentlich zum Spielgefühl bei.

Für Ballerspiel-Fanatiker hält der Titel einiges bereit: von zig beinharten Missionen und freispielbaren Schiffen bis hin zu spielmechanischen Finessen wie der abkoppel- und justierbaren Lasereinheit, die nicht nur Schaden anrichtet, sondern auch feindliche Kanonen kontern kann. Auch das Wissen, welche Schüsse gecancelt werden können, und welcher der vielen harten Bosse (u.a. Hai, Rochen, Schildkröte, Nautilus) wann einen Superangriff auspackt, will erst erlernt werden – wir empfehlen mangels Ingame-Hilfen übrigens das Durchlesen der Online-Anleitung. Wer drei Freunde auf der Couch versammelt, düst übrigens zu viert ins Unterwasser-Weltall. *ms*



PS4 Im Arcade-Modus gibt es oben und unten dicke schwarze Balken. Leider wurden die Anzeigen nicht dorthin ausgelagert.

SPIELSPASS 9

Singleplayer	●●●●●●●●●○
Multiplayer	●●●●●●●●●○
Grafik	●●●●○○○○○○
Sound	●●●●●●●●○○

The Incredible Adventures of Van Helsing

SYSTEM **XOne** GENRE **Action-Rollenspiel** USK **12** ENTWICKLER **NecocoreGames, Spanien** HERSTELLER **NeocoreGames** PREIS **14,99 Euro**





XOne Aufgaben erhaltet Ihr genretypisch bei NPCs mit einem großen Fragezeichen über dem Kopf. Dem fiesen Boss (rechts) heizen wir mit unserer Begleiterin mächtig ein.

Sagen wir es gleich: "Van Helsing" ist ein typischer Action-RPG-"Diablo"-Klon. Es gibt Beute und Ausrüstung en masse, Online-Koop für bis zu vier Spieler und eine etwa zwölfstündige Kampagne. Angehen könnt Ihr Letztere mit oder ohne Permadeath und in vier Schwierigkeitsstufen, wobei die höheren beiden mit zusätzlicher Beute locken. Zusätzlich passt Ihr das Spiel in vielerlei Hinsicht an Eure Vorlieben an: So schaltet Ihr etwa das Respawnen von Feinden beim Verlassen des Spiels ab – auch während der laufenden Partie. Bei den Charakterklassen wird gespart, hier steht lediglich der Jäger zur Wahl. Wollt Ihr als Thaumaturg oder Arkaner Mechaniker spielen, zahlt Ihr jeweils 3,99 Euro extra. Im Spiel fällt die recht hübsche Optik auf: Dichte Vegetation trifft auf knackig scharfe Darstellung, die recht kantigen Charaktermodelle stören kaum. Bei der Bildrate sieht das anders aus: Während der Genreprimus "Diablo III" mit 60 Bildern pro Sekunde auf Konsolen wunderbar spielbar ist, schafft "Van Helsing" nicht mal die 30 – konstantes Ruckeln und beanspruchte Augen sind die Folge und drücken die Wertung. Könnt Ihr darüber hinwegsehen und habt Ihr Freude an der genreüblichen Klopperei-Monotonie, erfreut Ihr Euch an der taktisch einsetzbaren KI-Begleiterin und der großen Fähigkeiten-Auswahl beim Aufleveln. Vorausgesetzt, Ihr stört Euch nicht an hakeligen Menüs, welche Ausrüstungs- und Erfahrungspunktemanagement zum Geduldsspiel machen. Beim Ton gibt es wenig Grund zur Klage: Die englische Sprachausgabe ist meist gut, die Musik besser. *dk*

Fakten-Check

Gefällt
- » atmosphärisches Setting
- » sehr guter Soundtrack
- » nettes Protagonisten-Duo

Missfällt
- » Grafik ruckelt durchgehend
- » stumpfe, repetitive Kämpfe
- » hakelige Menüsteuerung

GEHT SO **Denis Kuckmann**



Eigentlich habe ich mich auf "Van Helsing" gefreut: kloppen, zaubern, questen, leveln – bei "Sacred 2" hat mir das damals durchaus Spaß gemacht. Das Abenteuer des Monsterjägers hingegen finde ich langweilig: Bei Standardgegnern halte ich die Feuertaste so lange gedrückt, bis alles, was Helsing automatisch anvisiert, tot ist. Bei stärkeren Feinden renne ich davon, bleibe stehen, schieße, renne wieder weg usw. Die coole Idee, in Echtzeit seine Angriffe zu modifizieren (etwa Flächen- oder Bonusschaden), hilft da genauso wenig wie der an "Assassin's Creed II" erinnernde Soundtrack – zumal mir vom Dauergeruckel schnell mulmig wird. Potenzial ist vorhanden, nur genutzt wird es kaum.

SPIELSPASS 6

Singleplayer	●●●●●●○○○○
Multiplayer	●●●●●●○○○○
Grafik	●●●●○○○○○○
Sound	●●●●●●●○○○

Knight Squad

SYSTEM **XOne** GENRE **Geschicklichkeit** USK **12** ENTWICKLER **Chainsawesome Games, Kanada** HERSTELLER **Chainawesome Games** PREIS **14,99 Euro**





XOne In "Crystal Rush" sammelt Ihr das Bohrer-Item und zerstört des Gegnerteams Kristalle, seid derweil aber nicht wehrhaft. Rechts: Spaßgarant "Juggernaut".

Partyspiele für bis zu acht Spieler im lokalen Multiplayer strömen nicht gerade scharenweise auf die Konsolen. Umso besser, dass das dreiköpfige Indie-Studio Chainsawesome Games gleich einen ganzen Batzen hochkarätiger Modi in "Knight Squad" untergebracht hat. Ähnlich wie in "Bomberman" wird das Geschehen stets auf einem einzigen, für alle Spieler gleichen Bildschirm dargestellt. So wetteifert Ihr in Modi, die mal eher klassisch (Capture the Flag, Capture the Grail, Deathmatch, Domination) und mal eher ausgefallen (Soccer, Crystal Rush, Juggernaut, Gladiator) daherkommen – teils im Team, teils jeder gegen jeden. Passend zum Spieletitel stürzt Ihr Euch als Ritter ins Geschehen und seid standardmäßig mit einem Schwert ausgerüstet – ein Treffer genügt, um Euch den Garaus zu machen. Doch keine Bange: Kurz nach dem Ableben steigt Ihr wieder ins Spiel ein. Ganz wie im Bombenvorbild sammelt Ihr diverse Items und verbessert so Eure Laufgeschwindigkeit, erhaltet einen Schutzschild oder neue Waffen. Einige dieser Items erscheinen regelmäßig an festgelegten Punkten, andere tauchen zufällig auf. Neben Schnellschuss-Armbrust, Pfeilbogen und Bomben sind auch zahlreiche exotische Waffen dabei. Zerstört mit Laserkanone und Bohrer die blockigen Hindernisse und schafft so neue Pfade – taktisch clever in Capture the Flag! Hier hilft auch der Schutzstrahler, mit dem Ihr Kameraden unverwundbar macht. Habt Ihr nicht genügend lokale Spieler zur Hand, füllt Ihr die restlichen Slots mit Online-Gamern und den sehr guten, fairen Bots. Korrekt: Online- und lokales Spiel lassen sich nach Belieben mischen und mit Bots anreichern! *dk*

Fakten-Check

Was geht ab?



25% FROHMUT
25% ENTZÜCKUNG
25% HEITERKEIT
25% AMÜSEMENT

SUPER **Denis Kuckmann**



"Knight Squad" gehört in jede Partyspiel-Sammlung! Selbst wenn ich alleine vor der Konsole sitze und "nur" gegen Online-Gegner spiele, habe ich dank der launigen, abwechslungsreichen Modi einen Mordsspaß. Das volle Potenzial entfacht das Spiel aber freilich mit mehreren Freunden vor dem (möglichst großen) Fernseher. Zu den exotischen Modi: "Soccer" ist Fußball mit Mord und Totschlag – herrlich! In "Gladiator" bekommt Ihr Punkte, wenn Ihr Euch in der Kartenmitte befindet; dort geht prompt das Gemetzel ab. Mein Favorit ist "Juggernaut": Acht Spieler streiten sich um eine mächtige Gatling-Gun – habt Ihr sie geschnappt, seid Ihr übermächtig, habt aber alle anderen gegen Euch.

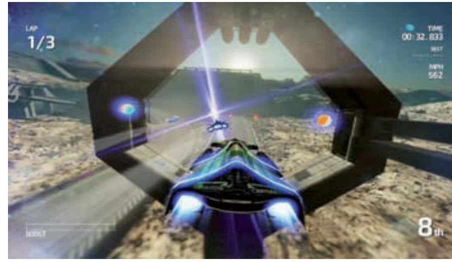
SPIELSPASS 8

Singleplayer	●●●●●●○○○○
Multiplayer	●●●●●●●●○○
Grafik	●●●●○○○○○○
Sound	●●●●●●●○○○

FAST Racing NEO

SYSTEM **Wii U** GENRE **Rennspiel** USK **6** ENTWICKLER **Shin'en, Deutschland** HERSTELLER **Shin'en** PREIS **14,99 Euro**





Wii U Schicke Effekte, sehenswerte Umgebungen und vor allem ein Höllentempo – in Bewegung ist "FAST" eines der schicksten Wii-U-Spiele.

War Nintendo-Hardware schon in der Frühzeit die Heimat richtungweisender Zukunftsraser – "F-Zero" lässt grüßen –, so ergibt sich die gleiche Situation auch in der Gegenwart: Da Microsoft keinen geeigneten Genrekandidaten hat und Sony "WipEout" nicht aus der Garage holt, nutzt das kleine Entwicklerteam Shin'en aus München die Gunst der Stunde, um auf Wii U durchzustarten. "FAST Racing NEO" kippt einige Elemente des Wii-Vorgängers "FAST Racing League" und konzentriert sich noch mehr auf das Wesentliche – höllisch schnelle Gleiterrennen. Auf Bordbewaffnung wird dabei verzichtet, nur durch geschickte, mit etwas Turboschub unterstützte Rempler werft Ihr andere Vehikel (oder diese Euch) kurzzeitig aus der Spur. Eure futuristischen Schwebevehikel können zudem per Knopfdruck zwischen zwei "Phasen" wechseln. Je nach Auswahl schimmern sie blau oder orange und reagieren auf entsprechend gefärbte Bodenabschnitte: Stimmt Ihr mit denen überein, gibt es einen Temposchub, umgekehrt werdet Ihr gebremst. In drei Geschwindigkeitsklassen tretet Ihr zu vier Cups mit jeweils vier Strecken an, was bereits in der Einsteigerklasse fordernd wird: Die Gegner bleiben stets dicht dran und neben reaktionsschneller wie feinfühliger Lenkung ist gute Kurskenntnis Pflicht. Waghalsige Sprünge oder Hindernisse auf der Ideallinie sorgen rasch für Fehler, die Euch wertvolle Platzierungen kosten.

Visuell erweist sich "FAST Racing NEO" Shin'en-typisch als Feuerwerk: Fast immer stabile 60 Bilder pro Sekunde und abwechslungsreiche Umgebungen überzeugen – dass die Polygonkanten dagegen doch sehr pixelig sind, fällt im Temporausch praktisch nicht auf. *us*

Fakten-Check

Wie schnell ist das Spiel?

- LICHTGESCHWINDIGKEIT
- LÄCHERLICHE GESCHWINDIGKEIT
- WAHNSINNIGE GESCHWINDIGKEIT

GUT **Ulrich Steppberger**



Zu gerne würde ich hier ein "Super"-Gesicht aufsetzen, denn beeindruckt hat mich "FAST" mit seinem Tempo und der sehenswerten Optik auf jeden Fall. Ein paar Sachen stoßen mir aber sauer auf: Warum ist schon die erste Klasse so schwer? Wieso sind die eigentlich so robusten Gleiter sofort kaputt, wenn man bei einer Landung den Streckenrand nur ganz leicht touchiert? Wieso kann ich keine Einzelrennen (außer bei Mehrspieler-Runden im löblichen Splitscreen oder online) absolvieren? Wen diese Kriterien nicht stören, der kann sich getrost bei der Wertung einen Zähler dazu addieren.

SPIELSPASS 8

Singleplayer	●●●●●●●●○○
Multiplayer	●●●●●●●●○○
Grafik	●●●●●●●●●○
Sound	●●●●●●●●○○

SteamWorld Heist

SYSTEM **3DS** / PS4 / XOne / Wii U / PSV GENRE **Strategie** USK **12** ENTWICKLER **Image & Form, Schweden** HERSTELLER **Image & Form** PREIS **19,99 Euro**





3DS Kleines Taktik-Einmaleins: Gegner mit Schild attackiert Ihr am besten per indirektem Beschuss (oben) und Bossbrocken besser nicht im Alleingang (rechts).

Dass die "SteamWorld"-Schöpfer von Image & Form "Firefly"-Fans sind, merkt man bei "Heist" nicht nur an einem prominent im Titelbild platzierten Zitat. Der Geist der kurzlebigen Sci-Fi-Kultserie strömt quasi aus jeder Blechpore: Als Kapitänin einer zusammengewürfelten "Cowbot"-Crew tuckert Ihr durch ein Weltraum-Westernszenario, das thematisch starke Parallelen aufweist – nur eben mit Steampunk-Robotern. War der Vorgänger "Dig" noch eine gewitztes Echtzeit-Spiel, das sich die von „Minecraft" beliebt gemachte Rohstoffbuddelei geschickt zu eigen machte, geht "Heist" in eine komplett andere Richtung. Zwar betrachtet Ihr das Geschehen wieder in klassischer 2D-Ansicht mit liebevoll gezeichneten Umgebungen und Charakteren, deren Details im kleinen 3DS-Display nur begrenzt gewürdigt werden können. Doch diesmal tretet Ihr mit Eurem Heldentrupp zu rundenbasierten Taktik-Missionen an: Bei denen bewegt Ihr Euch meist durch gegnerische Raumschiffe und gebt gegebenenfalls noch einen Schuss ab – Letzterer muss per Hand gezielt werden, was besonders auf Entfernung gutes Augenmaß erfordert. Abwechselnd mit Euch sind natürlich feindselige Gesellen am Zug, die ebenfalls ihre Aktionen abarbeiten. "Heist" ist ausdrücklich darauf ausgelegt, auch mit dem Strategie-Genre wenig vertraute Spieler zu locken, was dank der abwechslungsreichen Aufgaben, feinen Inszenierung und unkomplizierten Handhabung prima klappt. Auf längere Sicht solltet Ihr jedoch zum einen mit ein paar Grinding-Einlagen rechnen, um gegen stärkere Feinde bestehen zu können, und zum anderen organisatorische Aufgaben nicht scheuen: Eine Vielzahl an erbeutbaren Waffen und Gegenständen will verwaltet werden. *us*

Fakten-Check

Was geht ab?



- 40% SITUATION STUDIEREN
- 40% TAKTIK ENTWICKELN
- 20% AUSFÜHRUNG

SUPER **Ulrich Steppberger**



Runden-Strategie ist eigentlich gar nicht so mein Ding – aber bei "SteamWorld Heist" sage ich nicht nein: Hier lockt mich die tolle Aufmachung, und der Einstieg in das durchaus komplexe Kampfsystem wird durch viele hilfreiche Einblendungen leicht gemacht. Allerdings kann es frustrieren, wenn man aufgrund der niedrigen Auflösung haarscharf vorbeigezielt hat und einen wertvollen Schusszug vergeudet – das wird hoffentlich auf Systemen mit größeren Bildschirmen behoben. Und wenn die Missionen anspruchsvoller werden, muss man erst mal den Überblick behalten, doch motivieren kann "Heist" auf jeden Fall.

SPIELSPASS 8

Singleplayer	●●●●●●●●○○
Multiplayer	–
Grafik	●●●●●●●●●○
Sound	●●●●●●●●○○

Eiyuu Senki: The World Conquest

SYSTEM **PS3** GENRE **Strategie** USK **–** ENTWICKLER **5pb, Japan** HERSTELLER **Fruitbat Factory** PREIS **39,99 Euro**





PS3 Die meisten grafischen Ressourcen wurden in die (Standbild-)Story investiert (rechts), die Kampfszenen kommen arg mager daher (oben).

Bei "Eiyuu Senki" verschlägt es Euch in ein mittelalterlich anmutendes Japan, um mit der leicht verpeilten Herrscherin Himiko die Welt zu erobern. Das Besondere dabei: Nicht nur tummeln sich hier allerlei Gestalten wie Tutanchamun oder Lancelot in der gleichen Zeit, sie sind alle als großäugige und gerne auch spärlich bekleidete Mädchen im klassischen Moe-Stil dargestellt. Das riecht nach Schweinekram – und war es tatsächlich auch mal: In der PC-Version des Spiels wurde ordentlich gepudert und an nackten Tatsachen nicht gespart. Für die Konsolenfassung musste alles entfernt werden – mehr als harmlose Schlüpfrigkeiten gibt es nicht. Dafür erweist sich das eigentliche Spiel als gar nicht mal so dumm. Runde um Runde kümmert Ihr Euch um Eure Truppen und stockt diese auf, in kleinen Story-Quests treibt Ihr die Handlung voran und natürlich kommt es auf den Eroberungszügen immer wieder zu taktischen Kämpfen. Auf vergleichsweise kleinen Feldern hetzt Ihr Eure Truppen auf den Feind, dabei kommen die üblichen Elemente zum Einsatz: Nicht nur die Größe Eurer Armee, auch die Klassen der Soldaten und die Spezialmanöver der Anführer entscheiden über Sieg oder Niederlage. Zudem müsst Ihr bald mehr im großen Stil planen: Wer all seine Generäle mit kleinen Quests betraut, den erwischt der angreifende Feind schon mal mit heruntergelassener Hose. Der spielerische Anspruch geht dabei in Ordnung, die Präsentation fällt dagegen mager aus: Das Intro ist kaum animiert, die Animationen sind spärlich und meist reden nur Standbilder miteinander. Es ist ein Rätsel, womit dieses Spiel fast 3 GB Downloadgröße füllt. *tn*

Fakten-Check

Was geht ab?



30% PLANUNG
30% TAKTIK-SCHLACHTEN
30% BLABLABLA
10% KEIN SEX

GEHT SO **Thomas Nickel**



Zugegeben, der erste Eindruck war furchtbar: Standbild-Figuren führen endlose Dialoge, die Animationen im Kampf sind die Bezeichnung kaum wert und die Moe-Mädels charakterlich flach wie eine Flunder. Aber mit der Zeit wächst "Eiyuu Senki": Die Schlachten werden komplexer, Ihr könnt mehr entscheiden und der Redeschwall nimmt ein wenig ab – nur die Figuren bleiben so schablonenhaft wie am Anfang. "Eiyuu Senki" macht zwar keinen Stich gegen ein Schwergewicht wie "Nobunaga's Ambition", aber wer quietschige Anime-Mädels und viel Fanservice gepaart mit Light-Taktik mag, der wird hier adäquat unterhalten – auch wenn der Paarungs-Part des PC-Originals entfernt wurde.

SPIELSPASS 7
Singleplayer ●●●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●○○○○○○○
Sound ●●●●●●●○○○

The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC

SYSTEM **PSV (PSP)** GENRE **Rollenspiel** USK **12** ENTWICKLER **Nihon Falcom, Japan** HERSTELLER **Xseed Games** PREIS **26,99 Euro**



PSV Auch im zweiten Teil ist Estelle Bright die zentrale Figur. Sie macht sich auf die Suche nach ihrem Adoptivbruder Joshua.

2011 brachte US-Publisher Xseed das bereits 2005 erschienene PSP-Rollenspiel "The Legend of Heroes: Trails in the Sky" in die USA sowie kurz darauf nach Europa und die Rollenspieler frohlockten – endlich mal wieder ein japanischer Genrevertreter, der nicht auf Moe-Mädchen oder Actionkämpfe setzt. Stattdessen wurde einfach auf sympathische Figuren, ein cleveres, rundenbasierten Kampfsystem und viel Herz gebaut – eben ein RPG, wie man es aus den goldenen 16- und 32-Bit-Zeiten kennt.

Die Hauptgeschichte war in sich abgeschlossen, Cliffhanger für einen zweiten Teil gab es aber dennoch – und für den sah es lange Zeit eher schlecht aus. Zum einen, weil sich der Erstling damals nicht allzu gut verkaufte. Zum anderen, weil "Trails in the Sky SC" – SC steht für "Second Chapter" – mehr Text aufweist als der komplette "Herr der Ringe": Eine solche Lokalisationsarbeit muss auch ein Nischenpublisher finanziell rechtfertigen. Doch in einem massiven Kraftaufwand ist das Experiment geglückt und wir können wieder mit Estelle durch die Lande ziehen. Grafisch und spielerisch hat sich kaum etwas zum Erstling geändert: Geboten wird erdige RPG-Kost mit hervorragend geschriebenen Figuren. Selbst die Passanten haben immer wieder Neues zu erzählen, selten war eine Rollenspielwelt so lebendig. Da stört die zweckmäßige Grafik kaum – es ist eben ein PSP-Spiel von 2007 und sieht danach aus, auch wenn es auf dem brillanten Vita-Bildschirm natürlich besonders glänzt. *tn*

Fakten-Check

Spielzeit 60-80 h

LOGISTIK-HÜRDE

Bis zum Redaktionsschluss wollte der PlayStation Store auf der Vita das Abenteuer hartnäckig nicht anzeigen, aber kompatibel ist der Titel ohne Frage. Um ihn doch auf das Handheld zu bekommen, behelft Ihr Euch deshalb mit anderer Hardware: Kauft "Trails in the Sky SC" kurzerhand über die PS3- oder PC-Varianten des Stores und übertragt das File entweder via Kabel von der Konsole oder tippt es in der "Download-Liste" auf der Vita an – dann steht dem Rollenspielvergnügen nichts mehr im Weg.

SUPER **Thomas Nickel**



Die meisten großen Entwickler in Japan versuchen seit Jahren fieberhaft, das J-RPG-Genre neu zu erfinden. Falcom will davon nichts wissen und setzt einfach auf die Faktoren, die seit den späten 1980ern Spieler begeistern: Sympathische Helden, strategische Rundenkämpfe und eine große Welt, die erkundet werden will, fesseln Rollenspieler alter Schule Stunde um Stunde an die Vita (oder die PSP). Dabei fühlen sich Kenner des Vorgängers sofort heimisch: Hier wird kein welterschütterndes Epos erzählt, "Trails SC" ist eine eher persönliche Geschichte. Ein Glück, dass Xseed langen Atem bewies und diesen Geheimtipp noch in den Westen brachte. Wer die Genreklassiker der SNES- und PSone-Zeit vermisst, freut sich über ein rundum gelungenes Rollenspiel für lange Winternächte.

SPIELSPASS 9
Singleplayer ●●●●●●●●●○
Multiplayer –
Grafik ●●●●○○○○○○
Sound ●●●●●●●○○○

Beyond: Two Souls

SYSTEM **PS4** / PS3 GENRE **Adventure** USK **16** ENTWICKLER **Quantic Dream, USA** HERSTELLER **Sony** PREIS **29,99 Euro**



PS4 Auch David Cage mag offensichtlich "Portal": Die auf PS4 automatisch enthaltenen "Fortgeschrittene Experimente" erinnern spielerisch und vor allem visuell stark an den Valve-Kracher.

Wer nicht bis Anfang März warten will – dann wird "Beyond" zusammen mit "Heavy Rain" in einer Sammlung auf Disc veröffentlicht – kann "Two Souls" bereits jetzt erleben: Rund 41 GB belegt das Abenteuer mit Ellen Page und Willem Dafoe auf der PS4-Festplatte und bringt neben der obligatorischen kosmetischen Aufhübschung auch ein paar Änderungen und Erweiterungen mit. So könnt Ihr die Geschichte nun auch chronologisch erleben, was dem Verständnis durchaus zugute kommt. Am Ende eines Kapitels gibt es nach Telltale-Manier eine Statistik, in der Eure Entscheidungen mit denen der anderen Spieler verglichen werden. Die Steuerung wurde überarbeitet und Kämpfe auf Wunsch etwas fordernder gemacht, wobei Euch das in der Praxis kaum auffallen dürfte. Neu sein dürften die "Fortgeschrittenen Experimente" (auch für die meisten Spieler, die "Beyond" schon auf PS3 zockten), die es vor zwei Jahren nur als Vorbestellerbonus gab. Auf PS4 ist der DLC automatisch dabei und entpuppt sich als etwa halbstündige "Portal"-Hommage: Jodie und ihr paranormaler Begleiter Aiden absolvieren mehrere Testkammern mit Hindernissen. Dabei wird untypisch fast gänzlich auf Story verzichtet, während die Rätsel teils weit komplexer als beim Hauptspiel ausfallen – was zugegeben nicht schwer ist. *us*

Fakten-Check

Spielzeit **10-12 h**

GEHT SO **Ulrich Steppberger**



Wenn Eure Lieblingsfilme auf Blu-ray erscheinen, kauft Ihr sie dann erneut, auch wenn Ihr schon die DVD habt? Dann ist das PS4-"Beyond" genau Euer Ding. Denn hübscher sieht das Abenteuer auf der neuen Hardware in der Tat aus, auch wenn der Qualitätssprung weit weniger auffällt als zum Beispiel bei der "Uncharted"-Trilogie und auch das Breitbild-Format erhalten blieb. Spielerisch hat sich erwartungsgemäß kaum etwas getan, der DLC und die chronologische Reihenfolge sind nette Zugaben, nur deshalb lohnt sich ein "Zweitkauf" nicht. Wer aber erstmals erleben will, was hinter dem Cage-Hype steckt (oder großer Fan ist), wird ordentlich bedient.

SPIELSPASS 7

Singleplayer	●●●●●●●○○○
Multiplayer	●●●●○○○○○○
Grafik	●●●●●●●○○○
Sound	●●●●●●●●●○

1.001 Spikes

SYSTEM **PS4** / XOne / Wii U / PSV / 3DS GENRE **Geschicklichkeit** USK **–**
ENTWICKLER **Nicalis, USA** HERSTELLER **Nicalis** PREIS **14,99 Euro**



PS4 Noch ist die Lage relativ harmlos: Doch nach fast jedem Schritt kann eine Falle den Tod bedeuten – Trial & Error ist Herz & Seele von "1.001 Spikes".

Masochistische Tendenzen sind hilfreich, um bei "1.001 Spikes" Spaß zu haben, denn der sichtlich vom Heimcomputer-Klassiker "Rick Dangerous" inspirierte Erkundungshüpfer lässt keine schmutzigen Tricks aus. In den pixeligen Levels lauern tonnenweise Fallen, die Ihr meist erst durch Hineintappen erkennt – die vierstellige Lebenszahl könnt Ihr darum gut gebrauchen. Wer das "Jetzt erst recht!"-Gen in sich trägt, den motiviert die Piesackerei ungemein, der Rest lässt am besten die Finger davon. Dreist ist die Preisgestaltung: Zwar bekommt Ihr hier einige Levels mehr und mäßig interessante Mehrspieler-Modi, doch der (für Solo-Abenteurer) inhaltlich und visuell nahezu identische Xbox-360-Vorgägner kostete als Indie Game nur 1 Euro. *us*

SPIELSPASS 7

Singleplayer	●●●●●●●○○○
Multiplayer	●●●●●○○○○○
Grafik	●●●○○○○○○○
Sound	●●●○○○○○○○

Dreamals

SYSTEM **PS4** GENRE **Denken** USK **–**
ENTWICKLER **Xiness, Südkorea** HERSTELLER **Xiness** PREIS **4,99 Euro**



PS4 Putzige Tierchen und Fallen, in die Ihr wegen der hakeligen Steuerung relativ schnell tappt – da vermisst man eine Rückspul-Funktion schmerzlich.

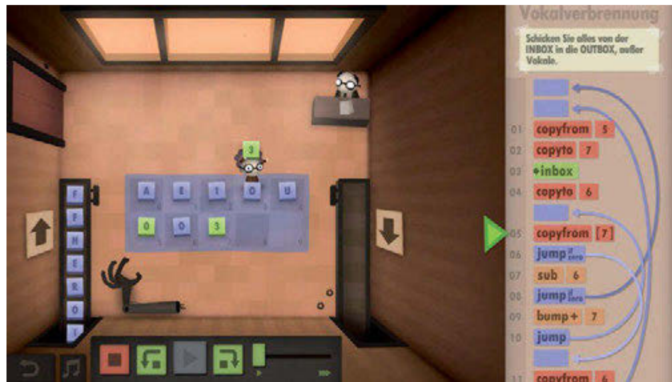
Niedliches Knobel-Hüpfen verheißen die "Dreamals": Ihr steuert drei Tiere, die jeweils nur eine Laufrichtung beherrschen und bei Kontakt fusionieren. Dermaßen limitiert, müsst Ihr erst einen Schlüssel sammeln und danach den Ausgang erreichen. Ein wenig erinnert das Konzept an "Soko-Ban" und ist eigentlich ganz gewitzt, wirkt aber stellenweise undurchdacht und lässt Feinpolitur vermissen: So fühlen sich insbesondere Sprünge steif an und die Steuerung hakt gerne mal. Das ist unglücklich, denn schon eine Bewegung zu viel kann die Lösung verbauen und einen Level-Neustart erfordern, weil unverständlicherweise keine Rückspul-Funktion vorhanden ist – je komplexer die Aufgaben werden, umso frustrierender wirkt sich das auf Dauer aus. *us*

SPIELSPASS 5

Singleplayer	●●●●●○○○○○
Multiplayer	–
Grafik	●●●●○○○○○○
Sound	●●●●○○○○○○

Human Resource Machine

SYSTEM **Wii U** GENRE **Denken** USK **0**
ENTWICKLER **Tomorrow Corp., USA** HERSTELLER **Tomorrow Corporation** PREIS **9,99 Euro**



Wii U Sieht kompliziert aus? Stimmt! Spätere Programmieraufgaben benötigen jede Menge Planungsaufwand und logisches Denkvermögen.

Das jüngste Werk der Macher von "World of Goo" und "Little Inferno" bleibt deren trügerisch harmlosen Grafikstil treu, geht aber in eine komplett andere Richtung: Statt Geschick steht nun Knobeln in extrem knackiger Reinform im Mittelpunkt. Als kleines Licht in einer Megafirma erledigt Ihr die Aufträge Eurer Vorgesetzten, die sich darum drehen, Symbolkisten von einem Laufband zu nehmen und auf ein anderes zu stellen.

Fakten-Check

Worum geht es im Spiel?

ÜBERLEGEN
IMPLEMENTIEREN
KORRIGIEREN

Allerdings liegen dazwischen zunehmend komplexe Sortier- und Auswahlbedingungen, die Ihr mit einer rudimentären Programmiersprache erledigt. Ihr gebt Eurem kleinen Alter Ego Anweisungen, die aus nur elf Kommandos zusammengesetzt werden müssen. Das beginnt simpel, wird aber im Lauf der knapp 40 Levels überaus anspruchsvoll und komplex, sodass man schon mal vor Verzweiflung das Handtuch werfen könnte. Andererseits: Nach einem Erfolg ist das Hochgefühl auch riesengroß. *us*

GUT **Ulrich Steppberger**



Eigentlich finde ich "HRM" sogar super, doch für das passende Gesicht fehlt dann doch eine Prise mehr Zugänglichkeit: Bereits zur Hälfte werden die gestellten Aufgaben so knifflig, dass ohne ein gewisses Programmiertalent nichts mehr geht. Das ist für logische Denker vielleicht kein großes Problem und eher eine Motivation – der Rest dagegen verzweifelt, zumal die Stylus-Bedienung bei langen Kommandofolgen zwangsläufig etwas unübersichtlich wird. Trotzdem reizt mich nicht zuletzt die stilvolle Präsentation, mein Hirn erneut zu zermartern.

SPIELSPASS 7
Singleplayer ●●●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●○○○○○○
Sound ●●●●●○○○○○

Typoman

SYSTEM **Wii U** GENRE **Denken** USK **6**
ENTWICKLER **Brainseed Factory, Deutschland** HERSTELLER **Headup Games** PREIS **13,99 Euro**



Wii U Dieses Rätsel löst sich fast von selbst: Hüpft an das "D", damit es zum "RAIN" schwingt – so wird daraus "DRAIN" (=Austrocknen) und die tödliche Pfütze verschwindet.

Das Knobel-Jump'n'Run "Typoman" setzt auf die Macht der Worte: Prinzipiell muss Euer Strichmännchen durch eine düstere 2D-Welt, in der Monster und Fallen warten. So weit, so "Limbo". Doch statt nur an Hebeln zu ziehen oder Kisten zu bewegen, werdet Ihr in "Typoman" auch zum Buchstaben-Schieber und Wortverdreher.

Das Spiel ist nur in Englisch spielbar, eine Umstell-Option auf Deutsch hätte wohl den Umbau vieler Rätsel verlangt. Denn Eure Figur verschiebt Lettern, um Worte zu erzeugen oder zu verändern. Zum Beispiel liegt irgendwo das Wort "PRAISE" herum – entfernt das "P", damit durch "RAISE" (heben) eine Barriere aufgeht. Oder macht aus "RUST" ein "TRUST" – um ein Sphäre aus Vertrauen zu erschaffen, die Euch beschützt. Später im Spiel trefft Ihr auf Buchstabenmaschinen, wo Ihr Euch aus einem Repertoire von vier bis acht Lettern ein Wort "ausdrucken" könnt, etwa um Feinde zu vertreiben oder Brücken zu bauen. Zudem nutzt Ihr den GamePad-Touchscreen, um per "Wortmischer" rasch neue Lösungsworte auszuprobieren. *ms*

Fakten-Check

Spielzeit **3 h**

GEHT SO **Matthias Schmid**



Eine frische, spannende Spielidee hat das junge Team aus Bonn am Start. Der etwas behäbigen (beim Springen) und umständlichen (beim Buchstaben-Tragen) Steuerung zum Trotz, erlebe ich schöne Rätsel-Kniffe und habe einige "Das ist schon eine coole Idee"-Momente (Trompeten-Monster!). Ich hätte mir aber eine Spur mehr Story und mehr Umfang gewünscht. Ein Lob gibt es für die pfiffige Einbindung von Buchstaben in Level-Elemente und Hintergründe. Leider stört mich, dass das Spiel nur Englisch ist – in meiner Muttersprache hätte mir das Wortknobeln sicher mehr Freude bereitet.

SPIELSPASS 6
Singleplayer ●●●●●●○○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●●●○○○○
Sound ●●●●●●○○○○

NEUE DOWNLOAD-SPIELE – KONSOLEN

9. November bis 4. Dezember

SPIEL	HERSTELLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS (€)	WERTUNG
1.001 Spikes	Nicalis	PS4 XOne Wii U	Fieser Retrohüpfer für Spieler masochistischer Ader (Test auf S. 79).	14,99	7
Beyond: Two Souls	Sony	PS3 PS4	Aufgehübschte Neuauflage mit sinnvollem Detail-Tuning (Test auf S. 79)	29,99	7
Chivalry: Medieval Warfare	Activision	PS3 PS4 360 XOne	Auf Multiplayer fokussierte, mittelalterliche und mittelmäßige Ego-Sicht-Kämpfe.	19,99	5
Dreamals	Xiness Co.	PS4	Sympathische, aber nicht komplett ausgereifte Hüpf-Knobelei (Test auf S. 79).	4,99	5
Eiyuu Senki: The World Conquest	Fruitbat Factory	PS3	Storylastige Rundenschlachten mit deftiger Fanservice-Dosis (Test auf S. 78).	39,99	7
Fat City	Heavy Iron St.	PS4 XOne	Virtueller, rundenbasierter Knobel-Raubzug mit fehlendem Flair.	23,99/12,99	–*
Gems of War	505 Games	PS4 XOne	Solider "Puzzle Quest"-Nachfahre, dessen Free-to-Play-Ansatz nur begrenzt nervt.	0	6
Human Resource Machine	Tomorrow Corp.	Wii U	Als Denkspiel verkleideter, reizvoller Quasi-Programmierkurs (Test auf S. 80).	9,99	7
Knight Squad	Chainawesome G.	XOne	Unter schnöder Optikhülle steckt Party-Gaudi für bis zu acht Spieler (Test auf S. 76).	14,99	8
Ninja Strike: Dangerous Dash	Natsume	Wii U	Endless Runner mit Ninjas, wenig Optionen und technischen Problemen.	5,99	–*
Primal Carnage: Extinction	Panic Button	PS4	Menschen vs. Dinos: lahmer Mix aus Ego- und Third-Person-Action (Test auf S. 81).	19,99	4
Rock Zombie	EnjoyUp Games	XOne	3D-Hack'n'Slash mit Rockerbräuten und Untoten – ein Multiplayer-Modus fehlt.	7,99	–*
Super Party Sports: Football	Handy Games	XOne	Entfernter "Angry Bird"-Verwandter mit nervigem Zeitlimit und Fummelsteuerung.	4,99	4
The Incredible Adventures of Van Helsing	NeocoreGames	XOne	Solider "Diablo"-Klon, der mit Dauerruckel-Grafik nervt (Test auf S. 76).	14,99	6
Totem Topple	Crystalline Gr.	Wii U	Stapelt Totemköpfe zu einem Turm, um anfliegende Gegner abzuwehren.	2,99	–*
Typoman	Headup Games	Wii U	Kluge Knobel-Idee trifft auf mäßige Steuerung und Sprachbarriere (Test auf S. 80).	13,99	6

* Spiel wurde nicht getestet.

Superbeat XONiC

SYSTEM **PSV** GENRE **Musik** USK **–**
ENTWICKLER **Nurijoy, Südkorea** HERSTELLER **Rising Star Games** PREIS **39,99 Euro**



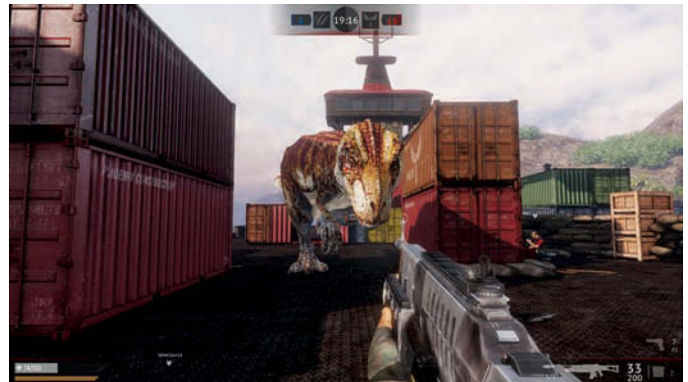
PSV Grafisch köchelt "Superbeat XONiC" auf Sparflamme – andererseits wird man so auch nicht von den wichtigen Dingen auf dem Bildschirm abgelenkt.

Hinter Entwickler Nurijoy stecken die kreativen Köpfe, die vorher u.a. an "DJ MAX" werkelten. Sagt Euch dieser Name etwas, ist "Superbeat XONiC" genau das richtige Ding für Euch – und wenn nicht, dann werdet Ihr damit wahrscheinlich auch nicht warm werden. Denn das Musikspiel, dessen Grundmechanik stark an das jüngst erschienene "Persona 4: Dancing All Night" erinnert, richtet sich an Leute, die übungswillig sind und nur wenig Wert auf schicke Präsentation legen. Was an passend zum Rhythmus der Musik zu tippenden beziehungsweise zu drückenden Symbolen aus der Bildschirmmitte auf Euch zurauscht, ist nämlich bereits auf der mittleren Schwierigkeitsstufe anspruchsvoll. Und drumherum gibt es kaum etwas, das als Motivationshilfe taugt: Die Spielmodi sind einfallslos, zur visuellen Untermalung wabern bunte, aber unspektakuläre Kaleidoskopmuster im Hintergrund. Mit über 50 Songs aus einer großen Genrespanne ist der Umfang ordentlich, allerdings solltet Ihr ein Faible für koreanische Einflüsse haben. *us*

SPIELSPASS 7
Singleplayer ●●●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●○○○○○○○○
Sound ●●●●●●●●○○

Primal Carnage: Extinction

SYSTEM **PS4** GENRE **Action** USK **–**
ENTWICKLER **Circle Five ... / Pub Games** HERSTELLER **Panic Button** PREIS **19,99 Euro**



PS4 Groß und böse: Beim Anblick des T-Rex dürft Ihr Euch eigentlich schon vom Bildschirmleben verabschieden – nur mit ganz viel Glück endet Ihr nicht als Snack.

Die Dinosaurier werden trauriger, wenn sie dieses Spiel sehen. Ihr schlüpft in die schuppige Haut von T-Rex, Raptor sowie anderen Dinos und macht mit Klauen und Reißzähnen Jagd auf Menschen. Oder Ihr nutzt aufseiten Letzterer diverse Schusswaffen für die Großwildjagd auf Karten wie Frachthafen oder Dschungel-Basis. Deren grafische Gestaltung ist ebenso bescheiden wie das Aussehen von Humanoiden und Sauriern: Pop-ups, Ruckeln, Clipping und unsaubere Animationen machen keinen Spaß; klanglich bleibt das Geschehen ebenso flach. Das eigentliche Problem ist aber der Spielablauf: Weil die Echsen entweder sehr viel einstecken (Tyrannosaurus) oder flink sind (Raptor), seid Ihr als Mensch meist in der Opferrolle. Dazu trägt nicht zuletzt die träge Zielsteuerung bei. Neben Team-Deathmatch probiert Ihr in "Erreiche den Hubschrauber" bis zum rettenden Landeplatz zu gelangen oder kämpft in "Überleben" allein oder mit Verstärkung gegen endlos nachrückende Wellen von Sauriern. Kauft statt dieses lahmen Shooters lieber die Blu-ray von "Jurassic World". *sg*

SPIELSPASS 4
Singleplayer ●●●○○○○○○○
Multiplayer ●●●●○○○○○○
Grafik ●●●●○○○○○○
Sound ●●●●○○○○○○

NEUE DOWNLOAD-SPIELE – HANDHELDS

9. November bis 4. Dezember

SPIEL	HERSTELLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS (€)	WERTUNG
BigFest	Sony	PSV	Musikfestival-Simulation nach "Theme Park"-Manier mit Einbindung realer Bands.	9,99	–*
Dynasty Warriors 8 Empires	Koei-Tecmo	PSV	Die mobile Variante der historischen Massenschlachten gibt es nur digital (Test in M! 04/15).	39,99	7
Family Bowling 3D	Arc System W.	3DS	Mit knuffiger Optik und abwechslungsreichen Spielstätten versehenes Arcade-Bowling.	4,99	–*
Knight Solitaire	4Hit Ltd.	PSV	Handelsübliche Kartenlegerei vom Fließband, diesmal mit Mittelalter-Drumherum.	4,99	–*
Johnny's Payday Panic	Office Create	3DS	Minispiel-Sammlung nach "Cooking Mama"-Art, aber mit schrägerer Rahmeninszenierung.	3,99	–*
Pirate Solitaire	4Hit Ltd.	PSV	Handelsübliche Kartenlegerei vom Fließband, hier mit Freibeuter-Drumherum.	4,99	–*
Pixel Hunter	Lemondo Ent.	PSV	Spielerisch unspektakuläres Jump'n'Shoot mit Voxel-Grafik im 8-Bit-Design.	8,99	–*
Pokémon Picross	Nintendo	3DS	Gewitzte Variante der Zahlenrätsel, die leider mit üblichen Free-to-Play-Macken nervt.	0	6
Royal Defense	4Hit Ltd.	PSV	Standard-Vertreter aus dem Tower-Defense-Gesehen versehen mit Fantasy-Drumherum.	5,99	–*
Superbeat XONiC	Rising Star G.	PSV	Forderndes Musikspiel mit Korea-Songs und minimalistischer Optik (Test auf S. 81).	39,99	7
Teslagrad	Rain AS	PSV	Rätsellastiges, sehr kniffliges Action-Adventure mit schickem Stil (Test in M! 11/14).	14,99	8
The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC	Xseed Games	PSV	Das hochkarätige PSP-Rollenspiel hat es doch noch nach Europa geschafft (Test auf S. 78).	26,99	9

* Spiel wurde nicht getestet.

NEUE DOWNLOAD-SPIELE – RETRO

9. November bis 4. Dezember

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS (€)	WERTUNG
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS	Wii U	Mangels eines "echten" Wii-U-Serienteils die nächstbeste Alternative.	9,99	9
Arcade Archives: MagMax	Hamster	Arcade	PS4	Horizontal-Shoot'em-Up, bei dem man zeitweise als Mech herumstapft.	6,99	–*
Double Dragon III: The Sacred Stones	Arc System W.	NES	Wii U	Dritter Teil des Sidescroll-Kloppers, der mit zusätzlichen Helden aufwartet.	4,99	5
Kirby Mass Attack	Nintendo	DS	Wii U	Steuert bis zehn Klone des Kugelhelden per Stylus durch bunte Levels.	9,99	7
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	DS	Wii U	Die Pfadzeichnerei mit dem rosa Knödel überzeugt auch heute noch.	9,99	8
Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos	Koei-Tecmo	NES	Wii U	Auch Ryu Hayabusas zweiter Retro-Einsatz fordert heute noch heraus.	4,99	7
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom	Koei-Tecmo	NES	Wii U	Gewohnt knackiger Abschluss der Action-Trilogie mit Detailverbesserungen.	4,99	7
Super Star Wars	Disney	SNES	PS4 PSV	Werkgetreue Portierung des knackigen Abenteuers, u.a. mit Speicher-Funktion.	9,99	7
The Adventures of Bayou Billy	Konami	NES	Wii U	Action-Mix mit Klopper-, Fahr- und Lightgun-Shooter-Abschnitten.	4,99	5
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	DS	Wii U	Links erster DS-Ausflug beglückt Abenteurer u.a. mit feiner Stylus-Steuerung.	9,99	10
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	DS	Wii U	Links zweiter DS-Ausflug lässt das Spitzohr u.a. mit dem Zug fahren.	9,99	10

* Spiel wurde nicht getestet.

IMPORT ONLY

NEWSTICKER

Strategie-RPG

Das PSP-Game "Summon Knight 5" erscheint am 15. Dezember im amerikanischen PSN – zum Preis von 30 US-Dollar. Wer den Titel vorbestellt hat, dem sichert Gaijinworks den Download-Code-Versand am Vortag zu. Die UMD-Version wird sich allerdings verzögern, weil die kleinen Scheiben noch nicht fertig produziert sind.

Robo-Sport ist Mord

Wenn das mal kein Hit wird: Vom unbekannten Entwickler No Goblin (aus Seattle) kommt ein PS4- und PlayStation-VR-Titel, der schon mit dem ersten Trailer mächtig Spaß macht: In "100ft Robot Golf" spielt Ihr Golf mit Mechs, die ca. 100 Fuß groß sind – also ziemlich genau 30 Meter. Diese Blechkerle bespielen natürlich keinen normalen Golfplatz, sondern ganze Städte – und legen sie bei ihrer Jagd nach Par oder Birdie in Schutt und Asche. Die Robo-Gaudi soll irgendwann 2016 erscheinen.

Konsolen-Mädels



SPIELE • Es ist gefühlt schon ewig her, seit sich das letzte "Neptunia"-Spiel nach Europa verirrt hat. Doch in Japan naht Nachschub in Form eines Crossovers: Die "Neptunia"-CPUs treffen auf ihre Kollegen aus der bisher Japan-exklusiven Franchise "Sega Hard Girls". Dort treten in Animes und Light Novels diverse Sega-Konsolen als – wer hätte es gedacht – niedliche Anime-Mädchen auf. Das Abenteuer erstreckt sich über mehrere Zeitzonen, in den Hauptrollen agieren nicht mehr die CPUs der früheren Episoden, sondern "Neptunia"-Figur IF und der neue Charakter Hatsumi Sega. Erste Trailer versprechen die klassische Mischung aus menübasierten Städten und Landschaften, in Rundenform ablaufenden Kämpfen und Dungeon-Erkundung. Dabei seid Ihr jetzt mobiler: Zwängt Euch durch niedrige Tunnel oder klettert an Gittern empor. "Hyperdimension War Neptunia VS Sega Hard Girls" kommt für PlayStation Vita, ein Release-Termin für Japan steht noch aus. *tn*

Silberbarren

SAMMELN • "Dragon Quest Builders", der bunte Mix aus Rollenspiel und "Minecraft" ist noch nicht mal für Europa angekündigt, doch die Japan-Version erscheint schon Ende Januar – für PS3, PS4 und die Vita. Während die große Konsole PS4 nur eine wenig inspirierte Hardware-Edition erhält (siehe Seite 29), wird von der kleinen PS Vita diese schmucke Special Edition erscheinen. Sie enthält nicht nur eine silberne Schatzkiste und das Spiel (Bild links), sondern auch ein spezielles Digi-Kreuz und einen Kopfhörereingangs-Stöpsel in Schleimform. Und natürlich ist das serientypische Blob-Monster auch auf der Vita-Rückseite verewigt. *ms*





Groß & günstig

SAMMELN • "Stranger of Sword City", der Dungeon Crawler vom "Demon Gaze"-Entwickler Experience Inc., erschien 2014 Japan-exklusiv für die Xbox 360. Im nächsten März kommt der PS-Vita-Port nach Europa und Nordamerika. Für letztere Region hat Publisher NIS eine 60 US-Dollar günstige Limited Edition parat – inklusive Sammlerbox, Artbook, 2-CD-Soundtrack und Poster. *ms*



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen der nächsten Wochen:

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Dengeki Bunko: Fight. Cl. Ignition	Sega	PS3/PS4	50 €	Japan	im Handel
Genei Ibunroku #FE	Atlus	Wii U	60 €	Japan	26. Dezember
Jojo no Kimyo na Bouken...	CyberConnect 2	PS3/PS4	70 €	Japan	im Handel
Koihime Enbu	Yeti	PS3/PS4	55 €	Japan	28. Januar
Megadimension Neptunia VII	Compile Heart	PS4	55 €	USA	2. Februar
Nitro+ Blasterz Heroines...	Marvelous	PS3/PS4	40 €	USA	5. Januar
Odin Sphere Leifthrasir	Vanillaware	PS3/PS4	65 €	Japan	14. Januar
Ryu ga Gotoku Kiwami	Sega	PS3/PS4	60 €	Japan	21. Januar
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero Games	PS4/PSV	40 €	Japan	28. Januar
Steins; Gate 0	Kadokawa	PS3/PS4	65 €	Japan	im Handel

Yo-Kai Watch

SYSTEM **3DS** GENRE **Rollenspiel** ENTWICKLER **Level-5, Japan** HERSTELLER **Nintendo** D-TERMIN **2016** PREIS **40 Euro**



3DS Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr Eure Figuren und die Gegner, unten das Yo-kai-Rad. Dreht es per Stylus, um die aktiven Kämpfer auszuwechseln.



3DS Die rote Geisterkatze Jibanyan ist das Maskottchen von "Yo-Kai Watch" und hat sogar eine Hintergrundgeschichte!

Was genau sind Yo-kai? Das ist nicht ganz einfach zu beschreiben: Grob gesagt sind Yo-kai Monster der japanischen Folklore, die in allen Größen, Formen und Farben existieren. Da gibt es die wilden Oni, die edlen Tengu, die verschlagenen Kappas und viele andere, teilweise hochgradig abstruse Wesen. Die piesacken mal freundlich, mal bösartig, mal hinterlistig die Menschen, können aber auch helfen und gelegentlich sogar Nachkommen mit ihnen zeugen. Letzteres passiert bei Level-5s "Yo-Kai Watch" nicht, allerdings schließt Ihr dort auch Freundschaft mit allerlei kuriosen Gestalten. Neben einem heiligen Baum entdeckt Ihr einen Kapsel-Automaten – und aus Eurer gezogenen Kapsel schlüpft ein geisterhafter Yo-kai namens Whisper. Der gibt Euch die namensgebende Yo-Kai Watch – eine Armbanduhr, mit der Ihr die sonst unsichtbaren Yo-kai sehen könnt. Gemeinsam mit Whisper und dem Katzen-Yo-kai Jibanyan (dem Maskottchen der Serie) sucht Ihr nun in Eurer kleinen Heimatstadt nach Yo-kai, die dort ihr Unwesen treiben. Der Kaufmann ist demotiviert? Das muss ein Yo-kai sein. Jemand ist ständig wütend? Klar, da steckt ein Yo-kai dahinter! Aber nicht nur diese kleinen Alltagsprobleme, die an das PS3-Rollenspiel "Ni no Kuni" erinnern, gilt es zu lösen, auch mit mächtigeren, aggressiveren Yo-kai bekommt Ihr es zu tun. Da tut Ihr gut daran, Euch mit möglichst vielen anderen Wesen anzufreunden. Das geschieht, indem Ihr in einem Hidden-Object-Game-artigen Minispiel entdeckten Yo-kai vor dem Kampf die Lieblingsspeise anbietet. Besiegt Ihr sie dann, bekommt Ihr eine Münze und könnt das Wesen künftig in den Kampf schicken und natürlich trainieren und fusionieren.

Fakten-Check

Dem Pikachu gefällt das...



Wenn sich Jibanyan mit mir anlegen will, dann muss er noch üben! Aber fürs erste Mal schlägt er sich echt gut...



3DS-Faktor

Der Tiefen-Effekt trägt zwar etwas zur Atmosphäre bei, aber mehr als das bringt er auch hier nicht.

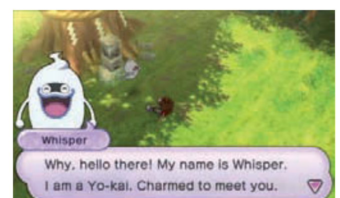
GUT **Thomas Nickel**



Ohne einen "Pokémon"-Vergleich kann man kaum über "Yo-Kai Watch" schreiben – bringen wir ihn also hinter uns. Im direkten Vergleich bieten Pikachu & Co. mehr Inhalt und auch weitaus mehr Spieltiefe – aber diese Meriten hat sich "Pokémon" durch jahrelanges Herumdoktern erworben. Und gerade Spieler, die das generelle Prinzip mögen, aber der Monstermeute etwas überdrüssig sind, werden mit "Yo-Kai Watch" sogar mehr Spaß haben als mit den aktuellen "Pokémon"-Teilen. Allerdings ist "Yo-Kai Watch" mit seinen minispiellastigen Kämpfen und den jungen Protagonisten eindeutig ein Fall für jüngere Semester – bei älteren Zockern fällt eben der Nostalgiebonus von "Pokémon" weg. Dafür hat das Spiel andere Vorzüge: Die saubere Technik gefällt, die Yo-kai sind oft urkomisch anzusehen. Auch das Kampfsystem mit der Drehscheibe geht gut von der Hand und erlaubt viele taktische Entscheidungen. Schade nur, dass Nintendo in der US-Version wieder einmal versucht hat, einem eindeutig japanischen Spiel seine kulturelle Identität abzufeilen. Bei "Inazuma Eleven" war das lediglich irritierend, bei "Yo-Kai Watch" ist es ein echtes Ärgernis.

Kämpfen mit Kniff

Das Kampfsystem ist der spannendste Aspekt von "Yo-Kai Watch": Das Menü ist als Rad aufgebaut, auf dem Ihr bis zu sechs Yo-kai platziert und es dann per Touchscreen dreht. Drei Yo-kai kämpfen an der Front, drei rasten derweil in der hinteren Reihe. Eure Yo-kai setzen ihre Standardaktionen selbstständig ein, lädt sich die entsprechende Leiste auf, gebt Ihr den Befehl zum Spezialangriff. Um den erfolgreich durchzuführen, gilt es eine einfache Aufgabe auf dem Touchscreen zu lösen: Zeichnet sauber ein Symbol nach oder rotiert eine Scheibe. Das Kampfystem belohnt vor allem gute Planung und eine kluge Zusammenstellung Eurer Yo-kai-Truppe. Ihr könnt auch in eine albtraumhafte Welt reisen und die nach Schätzen durchforsten, werdet dabei aber von extrem starken Oni-Dämonen gejagt – erwischen die Euch, machen sie mit Eurer Truppe meist kurzen Prozess. Wie man es von Level-5 kennt, ist die Präsentation von "Yo-Kai Watch"



3DS Mit dem fröhlichen Whisper beginnt die Geschichte: Ihn zieht Ihr japantypisch aus einem Kapsel-Automaten.

WAS KOMMT NOCH AUF UNS ZU?

In Japan hat sich "Yo-Kai Watch" zu einer riesigen Marke entwickelt und macht selbst "Pokémon" Konkurrenz. Dort erschienen bereits sechs weitere Episoden, die sicher auch früher oder später ihren Weg zu uns finden. Von "Yo-Kai Watch 2" gibt es in bester "Pokémon"-Manier mittlerweile drei Editionen ("Ganso", "Honke" und "Shinuchi"), die sich lediglich in Details unterscheiden. Gemeinsam wurden von dem Trio mehr als 5,5 Millionen Exemplare verkauft. Vor ein paar Monaten erschien der Action-Ableger "Yo-Kai Watch Busters": Zu den ursprünglichen Varianten "Akanekodan", und "Shiroinotai" gesellt sich im Dezember eine weitere mit dem Untertitel "Gettogumi". Der dritte Teil von "Yo-Kai Watch" erscheint 2016 und verlegt das Geschehen von Japan in die USA – man darf gespannt sein, wie sich das auf ein so kulturell verwurzeltes Thema auswirkt! Japanexklusiv ist Namcos Arcade-Spiel "Yo-Kai Watch: Jibanyan to Issho Yo-Kai Watch – Koma-San to Issho". Und wenn Ihr diese Zeilen lest, wird das Tanzspiel "Yo-Kai Watch Dance: Just Dance Special Version" für Wii U (rechts) erhältlich sein.







3DS Auch ein paar große, grimmige Yo-kai stellen sich Euch in den Weg. Bei solchen Gegnern kommt es auf die richtige Zusammensetzung Eurer Truppe an.


3DS Yo-kai verstecken sich an den verschiedensten Orten. Diesen Tunichtgut habt Ihr in einer Mülltonne gefunden.

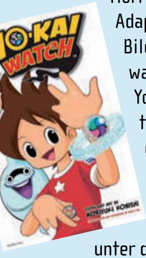
ausgesprochen liebevoll: Die Wesen sind oft ebenso niedlich wie seltsam und liebevoll modelliert und animiert. Die 3D-Umgebung ist ebenfalls detailliert und sehr sauber dargestellt.

Was dagegen irritiert, ist das auffällige "Whitewashing" – also der eher plumpe Versuch, das extrem japanische Setting des Spiels zu kaschieren, wie es auch schon bei "Inazuma Eleven" der Fall war. Die Grafik macht auf den ersten Blick klar, dass "Yo-Kai Watch" in einer japanischen Kleinstadt spielt, sämtliche Monster entstammen der japanischen Folklore – trotzdem beharrt das Spiel aber darauf, dass die Stadt Springdale heißt und die Protagonisten auf vollkommen unjapanische Namen wie Nate oder Katie hören. Wir würden uns wünschen, dass Nintendo of Europe bei der EU-Fassung einen anderen Weg geht und damit konsequenter zur durch und durch japanischen Natur von "Yo-Kai Watch" stünde. *tn*


3DS Zu Beginn bekommt Ihr die Yo-Kai Watch, mit ihr schickt Ihr Eure Yo-kais in den Kampf – gegen Münzen versteht sich.

YO-KAI ZUM LESEN UND ANSCHAUEN

Fünf verschiedene Mangaserien gibt es in Japan zum Thema "Yo-Kai Watch": Der Shonen-Manga (für Jungs) von Noriyuki Konishi wurde bereits von Viz für die USA lizenziert. Daneben gibt es noch eine Shojo-Serie (für Mädchen) von Chikako Mori und drei weitere Adaptionen. Auch von Bildschirm und Leinwand können sich die Yo-Kai nicht fernhalten: Seit 2014 läuft eine erfolgreiche TV-Serie, ebenfalls 2014 kam der erste Film unter dem Titel "Yo-Kai Watch: Tanjo no Himitsu da Nyan!" in die Kinos, diesen Dezember startet der zweite Film " Enma Daioto Itsutsu no Monogatari da Nyan!". In den USA läuft die Serie seit Anfang Oktober auf Disney XD. Unnötig zu erwähnen, dass es natürlich auch Unmengen an Spielzeug und Merchandise gibt.



SPIELSPASS 80

Singleplayer	●●●●●●●●○○
Multiplayer*	–
Grafik	●●●●●●●●●○
Sound	●●●●●●●○○○

Unterstützt **bis 2 Spieler**
Sprache **englisch**
Text **englisch**

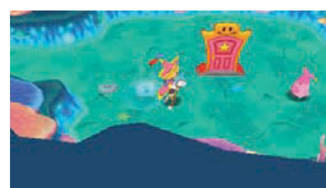
» viele witzige Yokai-Monster
» originelles Kampfsystem
» liebevoll gestaltete Welt

FAZIT » **Die Spieltiefe von "Pokémon" hat "Yo-Kai Watch" (noch) nicht, in Sachen Charme und Ideen überzeugen die japanischen Fabelwesen aber allemal.**

Moco Moco Friends


SYSTEM **3DS** GENRE **Rollenspiel** ENTWICKLER **Nippon Columbia, Japan** HERSTELLER **Aksys Games** D-TERMIN **nicht bekannt** PREIS **40 Euro**




3DS Im Kampfbildschirm (oben) steht Ihr den Plushkins direkt gegenüber, Dungeons erkundet Ihr aus einer leicht versetzten Vogelperspektive (rechts).

Die Welt von "Moco Moco Friends" wimmelt nur so vor Plushkins, niedlichen Wesen aus Stoff, Plüsch und Faden. Allerdings sind diese nicht ungefährlich: Mit Feueratem und Prankenschlägen setzen sie arglosen Menschen übel zu. Zum Glück gibt es die Hexen: Sie können mit Plushkins kommunizieren und mit ihnen Verträge schließen, dafür sind sie in der Bevölkerung hoch angesehen. Eine solche Hexe will auch Moco werden. Die hat zwar einen Intelligenzquotienten knapp über Zimmertemperatur, gleicht dieses Manko aber mit einem Übermaß an Enthusiasmus aus.

Zudem will sie Freundschaft mit allen Plushkins der Welt schließen – das war's dann auch in Sachen Handlung. Schon bald wetzt Moco durch einfach aufgebaute Labyrinthe und schickt dort ihre Plushkins in den Kampf. Zwischendurch treibt sie sich bei ihrer Meisterin herum, um neue Wesen zu erschaffen, Gegenstände zu basteln oder ihren in Echtzeit wachsenden Garten zu pflegen. Das Kampfsystem setzt auf die üblichen Element-Gegensätze, beschränkt aber das Aktionspotenzial auf Mocos aktuelle Magie-Ladung: Mächtige Manöver könnt Ihr nicht nach Belieben loslassen. Das ist intuitiv gestaltet, alle Aktionen setzt Ihr schnell und elegant über das Steuerkreuz ein. Auch sonst ist die Bedienung und Inszenierung eingängig, dank kräftiger Farben und sauberer Technik findet Ihr Euch schnell in "Moco Moco Friends" zurecht. Und wer einmal "Pokémon" oder ein ähnliches Monsterzucht-Rollenspiel gespielt hat, weiß sowieso nach kürzester Zeit, wo hier der Plüschhase läuft. *tn*

Fakten-Check

Was geht ab?

35% DUNGEONS
40% PLUSHKINS KLOPPEN
25% ALBERNE DIALOGE



3DS-Faktor

Nett anzusehen, aber spielerisch vollkommen irrelevant – wer hätte das gedacht?

GEHT SO **Thomas Nickel**



Für eine dünne Story werden Euch hier mal wieder Textkästen um die Ohren gehauen: Wer nicht ausgesprochener Fan von Anime-Albernheiten ist, braucht gute Nerven. Spielerisch ist "Moco Moco Friends" routiniert: Die Kämpfe gehen ordentlich von der Hand, dafür fällt das Drumherum ziemlich langweilig aus. Weder die Dungeons noch die kleine Hub-Welt sind allzu interessant. Mit "Pokémon" und "Yo-Kai Watch" gibt es weitaus interessantere Monsterzucht-RPGs, die in jeder Beziehung mehr bieten und nicht mit arg überzuckerter Aufmachung auf die Nerven gehen.

SPIELSPASS 62

Singleplayer	●●●●●●○○○○
Multiplayer*	–
Grafik	●●●●●●○○○○
Sound	●●●●●●○○○○

Unterstützt **1 Spieler**
Sprache **japanisch**
Text **englisch**

» trefft 120 Plushkins
» eher langweilige Labyrinthe
» dümmlich-süßliche Story

FAZIT » **Routinierter, aber weitgehend belangloser Pokémon-Verschnitt vollgestopft mit niedlichen Plüschtieren und dümmlichen Dialogen.**



Schöne Bescherung

Alle Jahre wieder blasen wir zur großen Weihnachtsverlosung und die Hersteller holen allerlei Kostbarkeiten aus ihren Archiven. Ihr seht etwas, das Ihr unbedingt haben wollt? Dann haltet Stift und Papier bereit!

Schickt Eure drei Preiswünsche per Postkarte oder Brief (bei Preisen ab 18 Jahren Scan oder Kopie Eures Personalausweises beilegen) an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Weihnachten
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 30. Januar 2016. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Sony

1x PlayStation 4 im "20th Anniversary"-Design – weltweit auf 12.300 Geräte limitiert und nicht im deutschen Handel erhältlich.



Take 2

1x PS4-Paket, bestehend aus "NBA 2K16" (PS4), "WWE 2K16" (PS4), T-Shirt und Steve-Austin-Figur

1x XOne-Paket, bestehend aus "NBA 2K16" (XOne), "WWE 2K16" (XOne), T-Shirt und Steve-Austin-Figur



Koch Media

1x Sammlerpaket, bestehend aus "Tomb Raider" Collector's Edition (PS3) und "Saint's Row III" Collector's Edition (360)
Bitte Altersnachweis beilegen, da die Spiele ab 18 sind.

2x "Metro Redux" (PS4)
Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.





Capcom

1x Roll-Up-Banner von "Resident Evil Revelations 2" (Motiv Barry) mit Autogramm von Producer Michiteru Okabe – weltweit existieren davon nur vier Stück

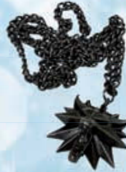
3x "Resident Evil Origins Collection" (PS4)
Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.

3x "Resident Evil Origins Collection" (XOne)
Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.











Bandai-Namco

2x "The Witcher III"-Paket, bestehend aus:
- "The Witcher III: Wild Hunt" Art Book
- limitiertes Steelbook (ohne Spiel)
- Kette mit Wolfs-Anhänger
- Geralt vs. Griffin Statue

Bethesda

1x "Fallout 4" Pip-Boy-Edition (XOne)
Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.

1x "Fallout 4"-Loot-Crate, bestehend aus Hoodie, Plüschhund, Tasche und Merchandise





Teufel

1x mobiler Bluetooth-Stereo-Speaker ROCKSTER XS

1x Kopfhörer TURN





Square Enix

1x Pullover-Paket, bestehend aus "Just Cause 3"-Pullover, Rico-Minifigur, Karton-VR-Brille und "Deus Ex"-Figur

1x Comic-Paket, bestehend aus "Just Cause 3"-Comic, Rico-Minifigur, Karton-VR-Brille und "Deus Ex"-Figur

1x Shirt-Paket, bestehend aus "Just Cause 3"-Polohemd, Rico-Minifigur, Karton-VR-Brille und "Deus Ex"-Figur

1x "Life is Strange"-Soundtrack auf Schallplatte und "Deus Ex"-Figur

1x Final-Fantasy-Paket, bestehend aus "Final Fantasy Type-0 HD" Collector's Edition (PS4), Lösungsbuch und "Deus Ex"-Figur











Piggyback

3x "Metal Gear Solid V: Phantom Pain" – The Complete Official Guide Collector's Edition (deutsch)



Ubisoft

1x "Trials Fusion – The Awesome Max Edition" (XOne)

1x "The Crew: Wild Run Edition" (PS4)

1x "Assassin's Creed"-Paket, bestehend aus:
- "Assassin's Creed: Syndicate" (PS4)
- Arno-Statue von "Assassin's Creed: Unity"





Electronic Arts

2x Sportler-Paket, bestehend aus zwei T-Shirts (grau und schwarz), zwei Notizbüchern, Tasse, Fanschal, Kugelschreiber, Schlüsselanhänger, Schlüsselband und Flaschenöffner

1x Trainer-Paket, bestehend aus T-Shirt (schwarz), Kappe, Notizblock, Kugelschreiber, Schlüsselband und Flaschenöffner



Konami

2x "Metal Gear Solid"-Paket, bestehend aus Steelbook, T-Shirt, "The Phantom Pain" und "Ground Zeroes" (Promo-Vollversionen, je einmal für PS4 und Xbox One), Buttons, Aufnäher, Militaires Sans Frontieres Hoodie

Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.

1x "Pro Evolution Soccer 2016"-Paket, bestehend aus "PES 2016 Anniversary Edition" (PS4), T-Shirt, Schal und Tasse

Nintendo

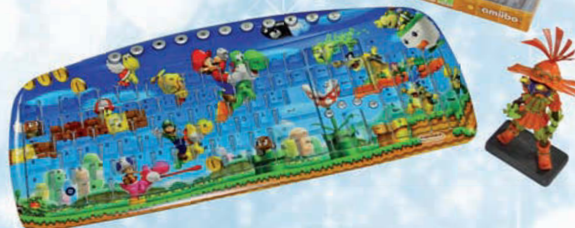
1x "The Last Story – Limited Edition" (Wii)

1x "Chibi-Robo! Zip Lash" amiibo Bundle (3DS)

1x Horrorkid-Figur

1x Tastatur im "New Super Mario Bros."-Look









Warner

1x Batman-PS4-Paket, bestehend aus "Batman: Arkham Knight" Limited Edition (PS4), Flaschenöffner, Manschettenknöpfen, USB-Stick und Aufkleber

1x Batman-XOne-Paket, bestehend aus "Batman: Arkham Knight" Limited Edition (XOne), Flaschenöffner, Manschettenknöpfen, USB-Stick und Aufkleber

1x Mad-Max-Paket, bestehend aus "Mad Max" (PS4), Lederjacke, Schnapsgläsern und T-Shirt

Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.

Jahresrückblick 2015

Wieder geht ein Spielejahr zu Ende – und während viele Hobby-Helden dank "Witcher", "Fallout" oder "Metal Gear" nicht aus dem Zocken herauskommen, ärgern sich andere über die konstant hohe Zahl an Remakes. Was sonst 2015 noch passiert ist, was uns Videospieler bewegt, erfreut oder verblüfft hat, lest Ihr auf den folgenden 8 Seiten.

NEW 3DS: DES KAISERS NEUE KLEIDER



Am 13. Februar 2015 erreicht die vierte Auflage von Nintendos Handheld auch europäische Gefilde, New 3DS und New 3DS XL weisen einige handfeste Vorzüge gegenüber vorherigen Modellen auf: So werden bisher nur per Schiebepad-Pro-Aufsatz verfügbare Steuerelemente ins Gehäuse integriert, der zweite analoge Knüppel (C-Stick) und ein zusätzliches Schultertastenpaar fügen sich nahtlos ein. Der 3D-Effekt lässt sich dank besserem Display wesentlich besser nutzen und es steckt mehr CPU-Leistung unter der Haube. Dazu gesellt sich ein eingebauter NFC-Sensor, den inzwischen diverse Spiele mit amiibo-Funktionen nutzen. Im kleinen Modell lassen sich zudem die Zierblenden tauschen, die separat erworben werden können – wie auch das passende Netzteil, das Nintendo dreisterweise nicht beilegt. Insgesamt ist der New 3DS ein feines Gerät, bei dem nur eins fehlt, um wirklich einen erneuten Kauf schmackhaft zu machen – exklusive Spiele. Neben dem kurz nach dem Start verfügbaren "Xenoblade Chronicles 3D" erscheint erst Ende Oktober mit dem Download-Indie "The Binding of Isaac: Rebirth" ein zweiter Titel, der tatsächlich nicht mit den Vorgängermodellen funktioniert – mehr ist derzeit nicht abzusehen. *us*

TURBULENZEN BEI KONAMI

Hideo Kojimas (Bild links) jüngst per Anwalt verbotener Auftritt bei den Video Game Awards und der damit verbundenen Verweigerung, eine Auszeichnung für "Metal Gear Solid V" entgegenzunehmen, ist nur der jüngste Vorfall in einem sonderbaren Jahr für Traditionshersteller Konami. 2015 kündigt das Unternehmen eine Umstrukturierung an: Dazu gehöre ein weitgehender Rückzug aus der Entwicklung von Konsolenspielen sowie eine Verlagerung der Bemühungen auf die lukrativeren Mobile- und Pachinko-Sparten. Aus geschäftlicher Sicht mag das ein logischer Schritt sein, schließlich sind Portfolio und Bedeutung des einst wegbereitenden Herstellers in der HD-Ära enorm geschrumpft. Dass langjährigen Fans beim Anblick eines erotisch verbrämten "Castlevania"-Pachinko (rechts) das Herz blutet und die Enttäuschung über die Streichung des verheißungsvollen "Silent Hills"-Projekts groß ist, das ist ebenso verständlich. In der Öffentlichkeit wird der Kurswechsel von Meldungen über schlimme Arbeitsbedingungen flankiert; die Schließung der Kojima-Productions-Division und vermeintliche Details über die Trennung von einem der populärsten japanischen Entwickler geraten derweil gar zur PR-Posse, in der Konami verbleibende Sympathien verliert. *mh*

Bild: twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN



VERKAUFSZAHLEN

So oft gingen die beliebtesten Spiele 2015 über den Ladentisch. Wegen sinkender Relevanz verzichten wir auf PS3, Xbox 360 sowie PS Vita – die bestverkauften Titel auf diesen Systemen waren übrigens "FIFA 16", "GTA V" und "Minecraft".

PLAYSTATION 4		
1.	Call of Duty: Black Ops III	6,3
2.	FIFA 16	5,2
3.	Fallout 4	3,7
4.	Grand Theft Auto V	2,9
5.	Batman: Arkham Knight	2,8
6.	The Witcher III: Wild Hunt	2,7
7.	Metal Gear Solid V: PP	2,5
8.	Mortal Kombat	1,8
9.	Battlefield: Hardline	1,7
10.	NBA 2K16	1,7

XBOX ONE		
1.	Call of Duty: Black Ops III	4,0
2.	Fallout 4	2,3
3.	Halo 5: Guardians	2,2
4.	FIFA 16	1,7
5.	Madden NFL 16	1,3
6.	Grand Theft Auto V	1,2
7.	Batman: Arkham Knight	1,0
8.	Battlefield: Hardline	1,0
9.	Mortal Kombat	1,0
10.	NBA 2K16	1,0

Wii U		
1.	Splatoon	2,5
2.	Super Mario Maker	1,5
3.	Mario Kart 8	1,2
4.	Mario Party 10	1,0
5.	S. Smash Bros. for Wii U	1,0
6.	Yoshi's Woolly World	0,6
7.	Super Mario 3D World	0,6
8.	Kirby und der Regenb.	0,3
9.	Captain Toad: Treasure Tr.	0,3
10.	Lego Jurassic World	0,2

3DS		
1.	Zelda: Majora's Mask 3D	1,9
2.	Yo-Kai Watch Busters	1,7
3.	Pokémon ORAS	1,7
4.	Animal Crossing: HHD	1,6
5.	S. Smash Bros. für 3DS	1,1
6.	Monster Hunter 4 Ult.	1,1
7.	Dragon Quest VIII	0,8
8.	Animal Crossing: New Leaf	0,7
9.	Tomodachi Life	0,6
10.	Mario Kart 7	0,6

Zahlen in Millionen Einheiten, Quelle: vgchartz.com, Stand: 10. Dezember 2015

DIE SPIELEBRANCHE ZWISCHEN REGRESSION UND AUFBRUCH

Als Jahr der Entscheidung geht 2015 nicht in die Geschichte ein, eher als eines des Übergangs oder gar der Stagnation. Überraschendes brachte es nicht, sondern Sequels, HD-Remakes, Re-Releases. Große Hersteller wie Activision, Warner und Bethesda widmen sich der Pflege bewährter Marken und entrümpeln ihre Release-Listen rigoros, um "Triple A"-Spiele für möglichst viele Plattformen auszuschlachten. Das Angebot wächst in die Tiefe, nicht Breite, die Zahl Disc-basierter Spiele schrumpft, einstige Megaproduzenten (z.B. Sega) verschwinden ins Virtuelle. Fachgeschäfte füllen die Lücken mit Merchandise, Spezial-Editionen und Toys-to-Life-Figuren, die 2015 den (vorläufigen) Gipfel ihrer Beliebtheit erreichen. Die amiibo-Figuren werden zu Nintendos Verkaufshit: Im Todesjahr des Chefs wirkt die Firma wie gelähmt, scheint zwar 3DS-, aber kaum noch Wohnzimmer-interessiert. Während die Wii U weit hinter dem Wii-Erfolg zurückbleibt, kündigt Nintendo die Smartphone-App "Miitomo" an.

Klarer die Situation bei Sony: Reibungs-, aber auch überraschungslos setzt PS4 die PlayStation-Show fort, als weltweit beliebteste Konsole (Stand Dezember: 30 Millionen verkaufte Exemplare). Sonys First-Party-Engagement ist gering: 2015 bringt weder ein PS4-"Gran Turismo" noch das lang versprochene "The Last Guardian" (Ersteres zeigt sich vorsichtig im Oktober auf der Paris Games Week, Letzteres war "nur" Preview-Highlight auf der starken E3-Messe). Schade, dass Sony die PS Vita im Westen aufgibt – in der Heimat floriert das Handheld mit RPG-, Action- und Visual-Novel-Neuheiten. Microsoft hat starke First-Party-Spiele, kommt aber trotz "Halo 5", "Forza 6", "Ori" und Lara-Support nicht in die Nähe des PS4-Erfolgs.

Wo einst Genre-Vielfalt die Core-Kunden bediente, speist man nun viele Zielgruppen – weiblich, männlich, jung und alt – mit wenigen Konzepten ab. Unter den Großproduktionen setzt sich die Action-Adventure-Formel durch – einst unterschiedliche Genres (RPG, Jump'n'Run, Beat'em-Up) verschmelzen zum Open-World-Spielplatz. In "Batman"- und "Assassin's Creed"-Städten, in Ego-Shooter-, Endzeit- und Survival-Horror-Szenarien. In "Mad Max", "Metal Gear Solid V", "The Witcher III" und "Fallout 4" pendeln wir zwischen Haupt- und Nebenmissionen, sprinten, klettern und prügeln, besteigen Autos, Fesselballons und Pferde; und sammeln viel Schrott, um daraus Waffen und Upgrades zu basteln. Wie die Aufgaben ähneln sich Benutzerführung und Online-Anbindung, Communities, Episoden, Add-ons locken ins Netz: Hier sprudeln neue Ideen, die auf Disc fehlen, hier tummeln sich Kreative, die früher "echte" Spiele machten und hier, nicht in alte Produktionsstätten, investieren die Majors. Für die "Candy Crush"-Bude King legt Activision fast 6.000.000.000 US-Dollar hin!

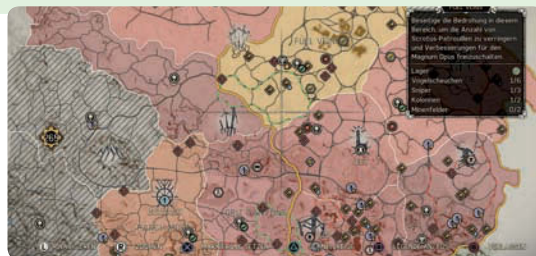
Im Netz herrscht kommerzieller Enthusiasmus und ungebremster Aus- bzw. Vorverkauf: Via Pre-Order, Early Access und Crowdfunding schießen wir unseren Lieblingsmarken Geld vor (auf Monate, manchmal Jahre), erwerben halbe Produkte, um später für "mehr Inhalt" nachzulegen. Neben Newcomern und Indies verheben sich Veteranen mit neuen Finanzierungsmodellen – im Herbst pfeift Square Enix eine Vorbestellaktion für "Deus Ex: Mankind Divided" zurück. 2015 endet u.a. mit "Star Wars Battlefront", einer bombastischen Zusammenführung klassischer Unterhaltung und jüngster Technik. Die Evolution unseres Hobbys ist längst nicht abgeschlossen, das Jahr 2016 wird spannend. *wi*



Japanischer Crossover: Square Enix, Koei-Tecmo und Omega Force bündeln ihre Kräfte für "Dragon Quest Heroes".



Westlicher Crossover: Warner, Lego und Traveller's Tales verwandeln Comic-, TV- und Film-Helden in NFC-Figuren.


Lager, Sammelgegenstände, Haupt- und Nebenmissionen – in heutigen Open-World-Games (hier: "Mad Max") gibt es reichlich zu tun...

VIRTUAL REALITY MIT DURCHBLICK

Anfang des Jahres betritt Microsoft die Computer-Brillen-Bühne – mit der Hardware-Studie "HoloLens". Im Gegensatz zu Sony, Facebook, Valve & Co. setzt der Windows-Konzern nicht auf Virtual-Reality-Abschottung: HoloLens versteht sich als Augmented-Reality-Gadget, das die reale Welt mit Computer-Grafik anreichert und 3D-Modelle, Spielfiguren, Menüs sowie Benutzeroberfläche virtuell in den Raum stellt. Auf der E3-Messe begeistert die transparente Cyber-Brille dann – effektvoll choreografiert – erstmals ein größeres Gamer-Publikum: Microsoft widmet HoloLens einen Programmpunkt in der Pressekonferenz, zeigt mit einer "Minecraft"-Demo, wie sich interaktive Welten per Sprach- und Gestenkommandos in der Zukunft manipulieren lassen. Beim späteren Ausprobieren fallen aber sprichwörtlich Ecken und Kanten ins Auge: Sowohl in der "Halo 5: Warzone"-Demo als auch beim augmentierten Stadtrundgang ist das Blickfeld, in dem die Hologramme mit der realen Welt verschmelzen, verbesserungswürdig klein. Die digitalen Objekte beginnen bei ungünstigen Blickwinkeln zu flackern und verschwinden plötzlich – insgesamt noch ein anstrengender Ausflug in die Augmented-Reality-Zukunft.

Die Sparte Virtual Reality mit PlayStation VR (vormals Sony Morpheus) und diversen PC- bzw. Smartphone-basierten Cyber-Brillen wie Oculus Rift, HTC Vive, Star VR oder Samsung Gear VR ist da schon weiter: 2015 werden aus Technik-Demos konkretere Spiel-Ideen, die wir u.a. auf E3 und gamescom ausprobieren. An unserer Einschätzung halten wir fest: VR ist – gerade beim ersten Mal – ein faszinierendes Erlebnis, aber weiterhin problembehaftet (Motion Sickness, Abschottung, Kabel bei PlayStation VR und Oculus Rift), markttechnisch extrem zersplittert (jeder kocht sein eigenes Gerätesüppchen) und preislich voraussichtlich kein Mitnahme-Artikel (PlayStation VR und Oculus Rift dürften zwischen 300 und 400 Euro kosten). Ach ja: Die für Konsoleros maßgebliche VR-Tür wird laut Sony noch im ersten Halbjahr 2016 aufgestoßen. Gamer-Paradies oder Spielspaß-Hölle – wir sind gespannt, was uns dahinter erwartet! *os*





AUS ALT MACH NEU



Die einen bezeichnen sie als billige Lückenfüller, die anderen holen mit ihnen verpasste Hits nach – Remakes standen auch im Jahr 2015 reihenweise in den Händlerregalen. Für jeden Neuling eine Bereicherung: Perlen wie "The Legend of Zelda: Majora's Mask", "Final Fantasy X" und "DmC: Devil May Cry" sind auch 2015 noch spielerisch wertvoll. Schade, dass die Entwickler beim Ausmaß der Überarbeitungen meist knauserig waren: "Brothers: a Tale of Two Sons" wurde für PS4 und XOne nur auf Disc gepresst, in der "Dishonored: Definitive Edition" freuten wir uns zwar über die kompletten Zusatz-DLCs, ärgerten uns aber über eine instabile Bildrate und fehlenden englischen Ton. Und dass Sony seiner "Uncharted"-Reihe mit einer Collection der ersten drei Teile ein fast komplettes Denkmal setzte (nur der Vita-Ableger "Golden Abyss" fehlt), Kratos jedoch mit einer Remastered-Fassung seines dritten Abenteuers auskommen musste, ist zu kritisieren. Kritik gab es auch für die Wiederveröffentlichung von "Resident Evil", mit dem altbackenen Inventar- und Speichermanagement war nicht jeder einverstanden. Populär bleiben Remakes dennoch, deshalb werden wir auch in Zukunft mit ihnen beglückt: "Final Fantasy VII" bekommt sowohl eine Umsetzung der PC-Fassung als auch eine aufwendige Überarbeitung spendiert, bei Capcom arbeitet man an Neuauflagen von "Resident Evil 0 & 2, "Dragon Quest VII und VIII" beehren den 3DS, "Twilight Princess" die Wii U und "Heavy Rain" im März die PS4. *tk*


Resident Evil (GameCube)


Resident Evil (PlayStation 4)

DEUTSCHLAND SIEHT ROT



Am 9. Juli 2015 steht Deutschland für einen Moment still, denn das ungeschnittene und äußerst brutale "Mortal Kombat X" erhält eine Ab-18-Freigabe der USK. Vorangegangen war eine Woche vorher eine ausdrückliche Nicht-Indizierung des Titels durch die BPjM. Die Begründung: Eine gamescom-Demo des Titels, in der nur die Fatalities fehlten, bekam ein Jahr zuvor ebenfalls eine Ab-18-Freigabe, und die Finisher heben den ohnehin martialischen Inhalt nicht auf ein höheres Level. Auch trage die gute Grafik dazu bei, dass man die realitätsfernen Elemente des Spiels besser erkenne – ein fadenscheiniges Argument, das zu einem Präzedenzfall führt, den sich Hersteller brutaler Spiele in Zukunft sicher zunutze machen werden. *tk*

INDIZIERUNGEN 2015

TITEL	VERSION	LISTENTEIL
Army of Two - Classics	360 (EU)	A
Dead Rising 3	XOne (US)	B
Dying Light	PS4 / XOne (US / EU)	A
Gears of War 2	360 (UK)	A
Mercenaries 2	PS3 (EU)	A
Shellshock 2	PS3 / 360 / PC (EU)	A
Sleeping Dogs	360 (UK) / PC (EU)	A
Wolfenstein (2009)	PC (KOR)	B



M! 2015

– die Redakteuren blicken zurück, über den Tellerand und nach vorn...





	OLIVER SCHULTES	MATTHIAS SCHMID
Top-Spiele des Jahres	Bloodborne (inkl. DLC), Resident Evil HD	Grow Home, Yoshi's Woolly World, Captain Toad: Treasure Tracker
Spiel-Enttäuschung des Jahres	Resident Evil Revelations 2	Beyond Eyes – es ist das langweiligste Spiel der Welt
Musik des Jahres	Symphony X – Underworld, Periphery – Juggernaut Alpha & Omega	Song: Mia – Berg & Tal, Alben von Hanybal, Olexesh, Ansa & Vega
Filme/Serien/Bücher des Jahres	Star Wars: Das Erwachen der Macht, The Walking Dead – Staffel 5	2015 = wenig Kinospaß --> lieber King of Queens zum 100. Mal
Ereignis des Jahres	Urlaub in New York – was für eine geniale Stadt!	Angela Merkel handelt anständig im Angesicht der Asylkrise
An unserem Hobby stört mich...	...die schleichende "Vercasualisierung"	...die sinkende Zahl japanischer Games im Vergleich zur PS2-Ära
Download-Games sind...	...super!	...auch ohne Packung ein Quell der Freude und der Abwechslung
HD-Remakes sollten...	...mehr Remake statt Remaster sein	...weniger werden und nur von älteren Spielen (10+) erlaubt sein
Freut sich 2016 auf...	...die neue Nintendo-Konsole und das neue Dream-Theater-Album	...The Last Guardian, NieR: Automata, WiLD, Assassin's Creed
2016 werde ich...	...Uncharted 4, Dark Souls III und The Legend of Zelda spielen	...die Niagara-Fälle sehen & eine mir unbekannte Ecke Griechenlands
Diese amiibo wünsche ich mir	John Petrucci – den stelle ich auf meine Gitarre und ab geht's	Gumba, Kamek, Shy Guy, Journey-Reisender, Sub-Zero, Butters
Nintendo NX wird...	...Big Ns letzte Chance als Konsolenhersteller sein	...zum Launch bitte mit genialem 3D-"Super Mario" beglückt

PERSONA 2015

Das traurigste Ereignis des Videospiele-Jahres 2015 ist der Tod von Nintendo-Chef Satoru Iwata (links). Am 11. Juli erliegt er einem Krebsleiden, die Spiele-Welt trauert gemeinsam, ab September übernimmt Tatsumi Kimishima das Amt.

Abseits der Auseinandersetzung von Konami und Entwickler-Promi Hideo Kojima (siehe Seite 90) gibt es ansonsten wenig Bedeutsames aus dem Personalkarussell zu vermelden. Im April verlässt Phil Harrison (Mitte) Microsoft und zieht sich aus dem Spielebusiness zurück, sein ehemaliger Kollege Don Mattrick streicht im gleichen Monat bei Zynga die Segel. BioWares Casey Hudson wechselt im Mai zu Microsoft und wird Creative Director für die AR-Brille HoloLens. Remedy-Boss Matias Myllyrinne verlässt die Finnen im Juni und steigt in die Chefetage von Wargaming ein. Interessanter wird es im Juli, als sich Jade Raymond (rechts) EA anschließt: Einerseits übernimmt sie die Leitung von Visceral Games, andererseits ist sie verantwortlich für das neue kanadische Studio EA Motive. BioWare-Fans freuen sich im September über Drew Karpyshyns Rückkehr zu den RPG-Spezialisten nach einer dreijährigen Auszeit. Im November beschließt Kudo Tsunoda den Personalreigen, er wechselt von der Xbox-Sparte in andere Bereiche von Microsoft. *tk*







STATISTIKEN

GETESTETE SPIELE (OHNE DOWNLOADS): 218

M!-HIT-AWARDS: 52

PS3	2/20
PS4	26/87
360	1/8
XOne	15/48
Wii U	1/14
PSV	0/14
3DS	6/26
N3DS	1/1

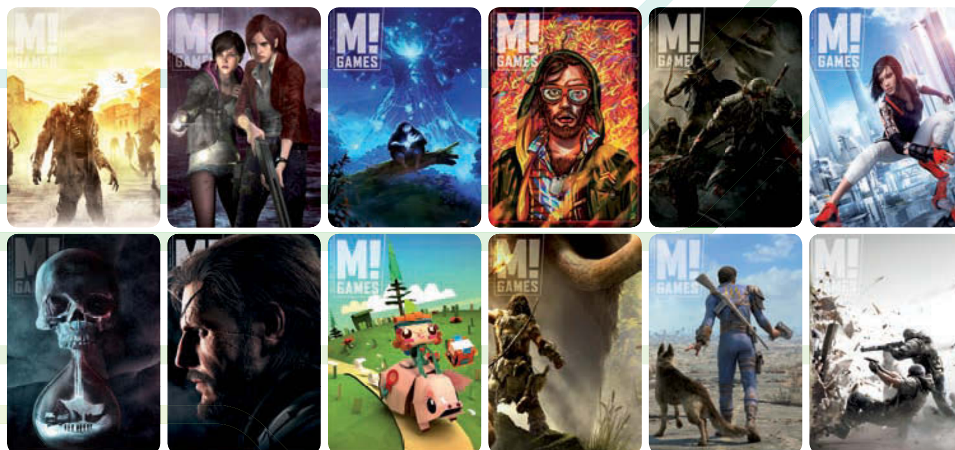
GETESTETE DOWNLOAD-SPIELE: 221

M!-HIT-AWARDS: 27

PS3	2/5
PS4	12/96
360	1/5
XOne	3/52
WiiU	4/17
PSV	4/35
3DS	1/11

ABO COVER

Wie jedes Jahr erhielten M!-Abonnenten 12 hübsche Cover-Varianten – ohne die störenden Titeltexte der Kioskversion.



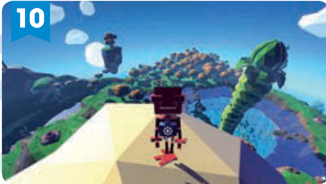






ULRICH STEPPBERGER	TOBIAS KUJAWA	SASCHA GÖDDENHOFF
Steins;Gate, Horizon Chase, Guitar Hero Live	Fallout 4, The Witcher III, Rocket League, Batman: AK, PES 2016	The Witcher III: Wild Hunt, PES 2016, Bloodborne
Just Cause 3 – fünf Jahre nach Teil 2 und null Fortschritt	The Order: 1886 – technisch top, spielerisch mau	Rock Band 4: technische Fehler und magerer Umfang
Barry Leitch: Horizon Chase Original Soundtrack	Blind Guardian: Beyond the Red Mirror	AC/DC – Rock or Bust (und alle anderen Alben der Band)
Jessica Jones – besser als die gesamte Marvel-Filmriege	Dan Simmons: Hyperion & Endymion; J.J. Abrams: S.	Serien: Gotham, The Flash / Filme: Birdman, Star Wars VII
ist privat und bleibt privat	Max Payne (als Sam Lake) getroffen, Besuch bei Eidos Montreal	Meine erste E3 – ganz anders als erwartet, aber trotzdem gut
...dass Patches immer noch größer und häufiger werden	...das ständige, meist gegenstandslose Gebashe im Internet	...die aggressive Werbung für teure Season Pässe
...Hort zahlreicher interessanter Einfälle und Spielerlebnisse	...eine willkommene Bereicherung	...klasse und nicht mehr wegzudenken
...alle mindestens das Niveau von z.B. "Uncharted" haben	...für Kenner mehr bieten als aufgehübschte Texturen	...endlich eine Pause einlegen
...ein PS4-System-Update, das externe Festplatten unterstützt	...Deus Ex: MD, Dishonored 2, Doom, Horizon, No Man's Sky, Mafia III	...Ghost Recon: Wildlands, The Division, Mother Russia Bleeds
...hoffentlich mit der Xbox One wieder glücklicher werden	...endlich einen Strandurlaub machen	...die Fußball-EM schauen – und noch viel mehr machen
Lara Croft, Phoenix Wright, "Senran Kagura"-Komplettset	Max Payne, JC Denton, Doom-Marine, deine Mudda	Conker, Scott Pilgrim, Bruce Lee, Haftbefehl
...dank Exklusiv-Hits die ideale Zweitkonsole zu PS4 & Xbox One	...Nintendos letzter Hardwarestreich	...nix

DOWNLOADSPIELE DES JAHRES



Grow Home

PS4

Matthias Schmid meint: Ein sehr schönes Spiel hat das Ubisoft-Studio Reflections da gemacht – mit einem liebenswürdigen Roboter als Spielfigur, charmanter Niedrig-Polygon-Grafik und viel Sammelkram. Trotz teils anstrengender Steuerung ein Wohlfühl-Ausflug für digitale Entdecker.



Ori and the Blind Forest

XOne

Sascha Göddenhoff meint: Die hübsche Grafik und der feine Soundtrack schaffen eine bezaubernde Ästhetik. Hinter der stilvollen Fassade steckt jedoch ein stellenweise sehr knackiges Abenteuer. Doch das macht "Ori" nur noch besser und damit zu meinem Lieblings-Download-Game.



Affordable Space Adventures

Wii U

Ulrich Steppberger meint: Wie man das GamePad sinnvoll und vor allem spaßfördernd einbinden kann, zeigt die rätsellastige Weltraumfahrt aus einer dänischen Indieentwickler-Stube. Und kurz vor Jahresende gab's auch noch eine Gratis-Erweiterung – vorbildlich!



Jamestown+

PS4

Sascha Göddenhoff meint: Ein tolles Shoot'em-Up ist "Jamestown+" auf jeden Fall, aber sicher kein Selbstläufer. Nur mit Ausdauer und Lernbereitschaft komme ich bis ins letzte Level. Grafik und Spielbarkeit geben keinen Anlass zur Kritik, sondern sind schlicht erstklassig.



Electronic Super Joy

Wii U

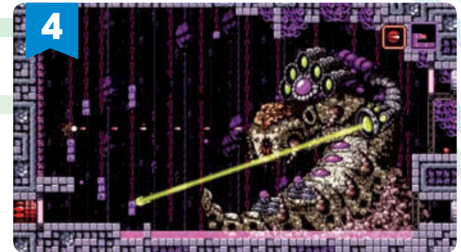
Matthias Schmid meint: Ein Spiel wie ein Scooter-Song, nur gut. Von wummernden Bässen und eingängigen Techno-Melodien wird unser Hüpfheld vorangepeitscht. Hinter ihm liegen knackige Hüpfpassagen und Tausende Tode, vor ihm übrigens auch. Mit Witz und kreativem Spieldesign wird "ESJ" zum Wii-U-Must-Have für Jump'n'Runner.



Hotline Miami 2: Wrong Number

PS3 / PS4 / PSV

Tobias Kujawa meint: Teil 2 des knallharten Pixel-Psychotrips ist weit mehr als ein Levelpack: Der Fokus liegt auf Schusswaffen, dazu gibt es eine weite Bandbreite von Charakteren mit unterschiedlichen Talenten statt verschiedene Masken. Die vielschichtige Story und die hohe Schwierigkeit wecken Suchtgefühl.



Axiom Verge

PS4

Ulrich Steppberger meint: Was sich Nintendo-Spieler seit Jahren vergeblich wünschen, bekommen unversehens ihre PlayStation-Kollegen: Das komplett von einem Mann geschaffene Retro-Abenteuer ist eine fast makellose "Metroid"-Hommage und muss den Vergleich mit Samus Arans Einsätzen nicht scheuen.



The Swindle

PS3 / PS4 / XOne / Wii U / PSV

Ulrich Steppberger meint: "Roguelike"-Elemente wollen inzwischen jede Menge Indie-Titel für sich beanspruchen – so gleichermaßen geschickt und konsequent wie "The Swindle" implementieren sie aber nur wenige Titel: Die kniffligen und motivierenden Raubzüge spielen sich immer wieder spannend und glänzen durch Abwechslung und Nervenkitzel. Denn jede unachtsame Aktion kann das Aus bedeuten…



Rocket League

PS4 / XOne (ab Februar 2016)

Tobias Kujawa meint: Asche auf mein Haupt. In der Rückschau hätte "Rocket League" eine höhere Wertung als 8 von 10 Punkten verdient. Wochenlang war ich gefesselt von den Autoball-Matches, in denen es allein auf Können und ein Quäntchen Glück ankommt. Mit jeder Partie wurde ich ein bisschen besser, schließlich klappten auch gezielte Flugeinlagen – und der Jubel auf dem Sofa kannte keine Grenzen.



Soma

PS4

Denis Kuckmann meint: Wenige Kunstwerke hinterließen bei mir einen so bleibenden Eindruck wie "SOMA" – ja, Kunstwerke! Kaum ein anderes Spiel hat diese Bezeichnung so sehr verdient, wie das Horror-Adventure der Indie-Schweden Frictional Games. Selbst zwei Monate nach dem Durchspielen habe ich noch klare Erinnerungen an Wendungen, die mich innehalten ließen, an Entscheidungen, die ich traf, und an Charaktere, deren Schicksal mich tief berührte. Noch immer stelle ich mir Fragen über unsere Existenz: Was bedeutet es, Mensch zu sein? Welche Rolle spielen wir in der buchstäblich unvorstellbar langen Geschichte unseres Universums? Wird man sich an uns erinnern, wenn wir fort sind – und sind wir es überhaupt wert, dass man sich an uns erinnert? Auf spielerischer Ebene ist "SOMA" ein atmosphärisches Schleich-, Horror- und Rätselabenteuer. Als Erlebnis ist es das Beste, was mir dieses Jahr untergekommen ist – besser als der Kino-Hit "Interstellar", besser als das Top-Spiel "Batman: Arkham Knight".

SPIELE DES JAHRES

Neuauflagen und Umsetzungen (wie "God of War III Remastered" oder "Dishonored: Definitive Edition") wurden nicht berücksichtigt. Auch "FIFA", "PES", "NBA" & Co. bleiben wegen des "Ist halt doch nur ein sehr gutes Update"-Makels außen vor.



The Talos Principle

PS4

Matthias Schmid meint: Das Rätselspiel der "Serious Sam"-Erfinder bringt Euch zum Nachdenken – in doppelter Hinsicht. Denn zum einen beißt Ihr Euch an klug designten Laser-, Kisten- und Physik-Rätseln die Zähne aus, zum anderen lässt Euch die schwermütige Geschichte über den Sinn des Lebens grübeln.



The Elder Scrolls Online

PS4 / XOne

Thomas Stuchlik meint: "Skyrim" trifft MMO: Bethesda transferiert den Fantasy-Kontinent Tamriel in Online-Gefilde, wo sich zahlreiche Spielerhelden tummeln. Kampfsystem, Fertigkeiten und Quests ähneln der Hauptreihe. Solo oder in der Gruppe genießt Ihr Quests samt Komplett-Vertonung. Schön: keine Abo-Gebühren.



Dragon Quest Heroes

PS4

Thomas Nickel meint: Was auf den ersten Blick wie "Dynasty Warriors" mit "Dragon Quest"-Figuren wirkt, überrascht bald mit einem anderen spielerischen Fokus. Die Schlachtfelder sind überschaubarer, die Monster charmanter und die Aufgaben abwechslungsreicher als bei den anderen Kloppereien aus dem Hause Omega Force.



Disgaea 5

PS4

Thomas Nickel meint: Auf "Disgaea" ist Verlass: Auch diese Episode erfindet das Rundenstrategie-Rad nicht neu, bietet aber so viel Umfang, so viel strategischen Tiefgang und nicht zuletzt auch so viel Humor, dass gewiefte Konsolen-Taktiker gerne erneut Stunde um Stunde in den verschiedenen Unterwelten zubringen.



Divinity: Original Sin

PS4 / XOne

Kerstin Mayer meint: Das Iso-RPG mag altmodisch anmuten, hat aber viel zu bieten: Neben der spannenden, nicht-linearen Hauptquest erkundet Ihr eine Welt mit vielen Geheimnissen. Dort trefft Ihr schrullige oder interessante Charaktere, die Hilfe benötigen, deren Hilfe Ihr braucht oder die Euren Zorn zu spüren bekommen.



Final Fantasy Type-0 HD

PS4 / XOne

Thomas Nickel meint: Grafik und Struktur können die PSP-Herkunft des RPGs kaum verbergen, aber mit tragischer Handlung, und actionreichen Kämpfen fesselt "FF Type-0 HD" trotzdem. Unter den Figuren findet jeder seine Favoriten, und wer sich in den Kampf um Orience verstrickt, der kommt da so schnell nicht wieder raus.



Project CARS

PS4 / XOne

Thomas Stuchlik meint: Die rassige Rennsim mit anspruchsvollem Fahrmodell ist der Traum jedes Lenkradbesitzers. Nur mit viel Übung bugsiert Ihr die Boliden aus allen Klassen punktgenau um die Kurven. Massig KI-Fahrer, Tageszeiten und Wetter sind herausfordernd – lediglich Karriere und Präsentation wirken nüchtern.



Monster Hunter 4 Ultimate

3DS

Thomas Nickel meint: Langsam fasst die Kultreihe hierzulande Fuß: Mit neuen Waffen, riesigem Umfang und der für 3DS-Verhältnisse oft umwerfenden Grafik ist "Monster Hunter 4 Ultimate" der bisher beste Serienteil und auch für Einsteiger zugänglich. Vor allem im Team macht die Jagd enorm viel Spaß.



Yoshi's Woolly World

Wii U

Sascha Gödddenhoff meint: "Yoshi's Woolly World" gewinnt den Preis für das hübscheste Design 2015. Der Stoff-Look ist grandios und überrascht des Öfteren mit feinen Level-Ideen. Zwar werde ich kaum gefordert, dennoch passt auch spielerisch alles zusammen. Aber die knuffigen Yoshi-Designs allein sind Grund genug, auf die Jagd nach allen Münzen und Blumen zu gehen.



Halo 5: Guardians

XOne

Oliver Schultes meint: Der Einstieg zieht sich etwas, nach drei, vier Missionen zündet aber auch die neue "Halo"-Kampagne – mit abwechslungreichen Schauplätzen und Waffen, einer sauberen Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde und noch weiter verfeinerten Kontrollen. Die Mehrspieler-Komponente glänzt mit 4er-Koop sowie frischen und klassischen Einflüssen.



Mario & Luigi: Paper Jam Bros.

3DS

Thomas Nickel meint: Mario, Luigi und Paper Mario fechten mit Bowser und seinem Papier-Ebenbild. Nach dem geschwätzigen "Dream Team Bros." sind die Zügel lockerer: Das Crossover zwischen "Mario & Luigi" und "Paper Mario" schmiert nicht jede Lösung aufs Brot, lässt Euch wieder Dinge herausfinden. Clevere Ideen, ein tolles Kampfsystem und witzige Dialoge unterhalten bestens.



Call of Duty: Black Ops III

PS4 / XOne

Matthias Schmid meint: Der Baller-Platzhirsch meldet sich zurück – mit der besten Solo-Kampagne seit vier Jahren samt Story-Kapriolen, die ausnahmsweise nicht sofort zum Sekundenschlaf verführen. Im Online-Spiel ist "Black Ops III" das erhoffte Mega-Paket mit zig Modi, ansprechend erweitertem Bewegungsrepertoire und Einstellungsvielfalt; grafisch ist noch gut Luft nach oben.



Rise of the Tomb Raider

360 / XOne

Sascha Göddenhoff meint: Höher, schneller, weiter – so könnte man Laras vorerst Xbox-exklusives Abenteuer beschreiben. "Rise of the Tomb Raider" bleibt der Formel des Vorgängers treu, erweitert jedoch den Umfang von Spielwelt und Aufgaben. Ich hätte mir eine spannendere Story und mehr spielerische Freiheit gewünscht, trotzdem hatte ich mit Lara eine sehr gute Zeit.



Xenoblade Chronicles X

Wii U

Thomas Nickel meint: Die Welt ist riesig, die Grafik holt viel aus der Wii U heraus, die komplexen Spielsysteme und abwechslungsreichen Aufgaben garantieren Spielzeiten im dreistelligen Bereich. Nebenbei beeindruckt das Game mit seinen fremdartigen Landschaften und exotischen Kreaturen. So kann man sich auch Ende 2015 noch das Open-World-Konzept schmecken lassen...

FLOP-SPIELE DES JAHRES



Dragon Fin Soup

PS3 / PS4 / PSV

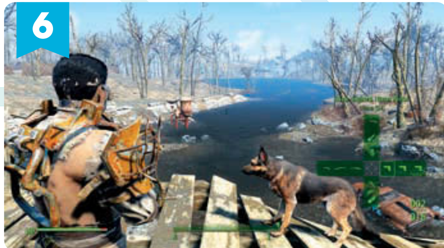
Denis Kuckmann meint: Drachenflossensuppe. Mit Rotkäppchen in der Hauptrolle. Ist. Ja. Witzig. So witzig, dass ich vor Lachen all den Spaß übersehe, der laut Entwickler zu über 60 Stunden Spielzeit motivieren soll. Ernsthaft: Die 120.000 Kickstarter-US-Dollar wären woanders besser aufgehoben – etwa in einem neuen "Ride to Hell" oder "Rambo".



Pillar

PS4 / 360

Matthias Schmid meint: Das Download-Game "Pillar" ist eine Ansammlung von Geschicklichkeits- und Denk-Disziplinen, die psychologischen Typisierungen entsprechen (sollen). Das hintersinnige Konzept verdient Achtung, allerdings versagt "Pillar" auf spielerischer Ebene nahezu total; einige Erklärungen hätten nicht geschadet.



Fallout 4

PS4 / XOne

Tobias Kujawa meint: Eigentlich habe ich gar keine Zeit, diese Zeilen zu schreiben, ich stecke nämlich noch immer im Bostoner Ödland und entdecke auch nach 70 Stunden noch andauernd neue coole Dinge. Wie das Roboterrennen, das ein paar Raider aufgezogen haben. Oder das Hexenmuseum, das wirklich nichts für schwache Nerven ist. Oder die Vault, die noch voll in Betrieb ist. Und all das, nachdem ich die Hauptquest schon lange hinter mir gelassen habe! Die Welt von "Fallout 4" überrascht mich ständig und stellt mir auch jetzt noch genügend Aufgaben. Mittlerweile mag ich sogar den Siedlungsbau und träume von einem möglichst weit befriedeten Commonwealth. Dass es kein Karma-System mehr gibt, man Probleme fast immer mit Gewalt lösen muss und man durch die fehlende Levelobergrenze irgendwann ein gottgleicher Alleskönner ist und nicht darüber nachdenken muss, wie man seinen Charakter aufbaut, kann ich verschmerzen.



Forza Motorsport 6

XOne

Ulrich Steppberger meint: Auf Microsofts Rennsimulationsschmiede Turn 10 mit Frontmann Dan Greenawalt kann man sich eben verlassen: Alle zwei Jahre erscheint pünktlich ein neues "Forza" – 2015 war folgerichtig Teil 6 dran und realisierte all das, was der ersten Xbox-One-Episode noch fehlte. Mit erneut verfeinertem Fahrmodell, fast doppeltem Streckenangebot, einem 500 Vehikel umfassenden Fuhrpark, erstmals Nacht- und Regenrennen sowie der Aufstockung des Fahrerfelds auf 24 Teilnehmer darf sich "Forza Motorsport 6" zu Recht als großartiges Rennspiel feiern lassen – es legt die Messlatte für die irgendwann anstehenden PS4-"Gran Turismos" sehr hoch. Auch wenn sich eine Sache erneut nicht geändert hat: Für all die Passion, mit der Greenawalt stets über seine Kreation referiert – das fertige Produkt wirkt noch immer eine Spur zu kühl und distanziert.

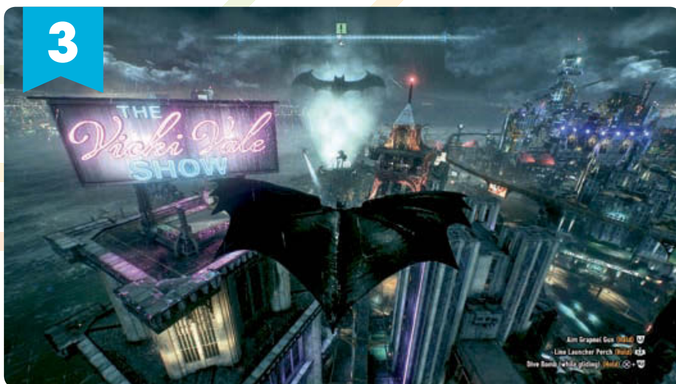


Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

PS4 / XOne

Michael Herde meint: Ein großes "Peace Walker" habe ich erwartet und bekommen. Unglücklich finde ich kleinere spielerische Ungereimtheiten, die Hauptstory ist enttäuschend banal. Lieber schreibe ich im für mich gelungenen Open-World-Experiment meine eigene Geschichte und baue Outer Heaven auf. Der Mix aus Stealth und Basenbau fesselt mich seit einem Vierteljahr fast täglich ans Pad. Obwohl ich es nicht für den besten Teil halte: Ich habe mir dafür eine PS4 gekauft, weil ich die technisch beste Version spielen wollte. Ich bereue nichts.

Denis Kuckmann meint: Das letzte Hideo-Kojima-Game der Schleichserie ist ein zweischneidiges Schwert: Schmucke Grafik, tolle Schleichmechanik und Steuerung begeistern; flache Charaktere, lahme Handlung und öde Missionen enttäuschen. So ist "MGS V" ein gutes Spiel, aber der schwächste nummerierte Serienteil.



Batman: Arkham Knight

PS4 / XOne

Tobias Kujawa meint: Was für ein tolles, gut durchdachtes und schickes letztes Rocksteady-Abenteuer für den dunklen Ritter! Ich mag das Batmobil sehr (im Gegensatz zur lärmenden Internet-Gemeinde), weil es eine wirkliche Neuerung ist, statt nur ein kleines weiteres Gadget an Batmans Gürtel. Das Beste am Spiel ist aber das Zusammenspiel von Batman und seiner inneren Stimme, deren Persönlichkeit ich hier nicht verraten möchte. Fantastisch!

Denis Kuckmann meint: Diese dreieinhalb Jahre Entwicklungszeit haben sich gelohnt: "Arkham Knight" ist für mich das beste Spiel der grandiosen "Arkham"-Reihe. Das Kampfsystem ist nach wie vor genial, das Batmobil fügt sich nahtlos ein und die offene Welt samt genialer Nebenmissionen ist nicht weniger als ein Musterbeispiel für das Genre. Das größte Lob jedoch verdient die Geschichte: Rocksteady zeigt uns Batmans Ängste und Zweifel, setzt neue Maßstäbe bei der Inszenierung – ganz großes Kino!



The Witcher III: Wild Hunt

PS4 / XOne

Sascha Göddenhoff meint: Mein Spiel des Jahres, ach, der letzten drei Jahre! Die Aufmachung ist ein Knaller, weil ich selbst nach 200 Stunden Spielzeit noch neue Orte entdecke. Die Geschichten gehören zum Besten, was ich bisher in einem Spiel erlebt habe: erwachsen, glaubwürdig, vielschichtig, spannend, lustig – beinahe jede Quest ist eine Perle. Die leichten grafischen Schwächen und das "nur" ordentliche Kampfsystem stören mich nicht, denn dafür zieht mich die Welt einfach zu sehr in ihren Bann.

Tobias Kujawa meint: Es sind nicht der knorzige Geralt oder die Geschichte, nicht das taktische Kampfsystem und nicht die Fülle an Quests, die "Witcher III" für mich so hervorragend machen. Es ist die glaubwürdige organische Welt, die CD Projekt RED auf den Bildschirm zaubert. In keinem anderen Spiel werden Dörfer und Städte so natürlich in die Landschaft gesetzt, bin ich so neugierig, einfach durch die Gegend zu reiten und Neues zu entdecken. Die realistischste Fantasy-Welt, die es gibt!



Wander

PS4

Tobias Kujawa meint: Ein Online-Rollenspiel ohne Kämpfe – und ohne Sinn und Ziel. "Wander" frustrierte zum Start mit technischen Problemen und wurde nach einem Patch nicht besser: Ihr sammelt vier verschiedene Körperformen (Baum, Mensch, Adler, Amphibie) für Euer Alter Ego und wandert danach durch eine leere Tropenwelt – zum Weinen langweilig.



Beyond Eyes

PS4 / XOne

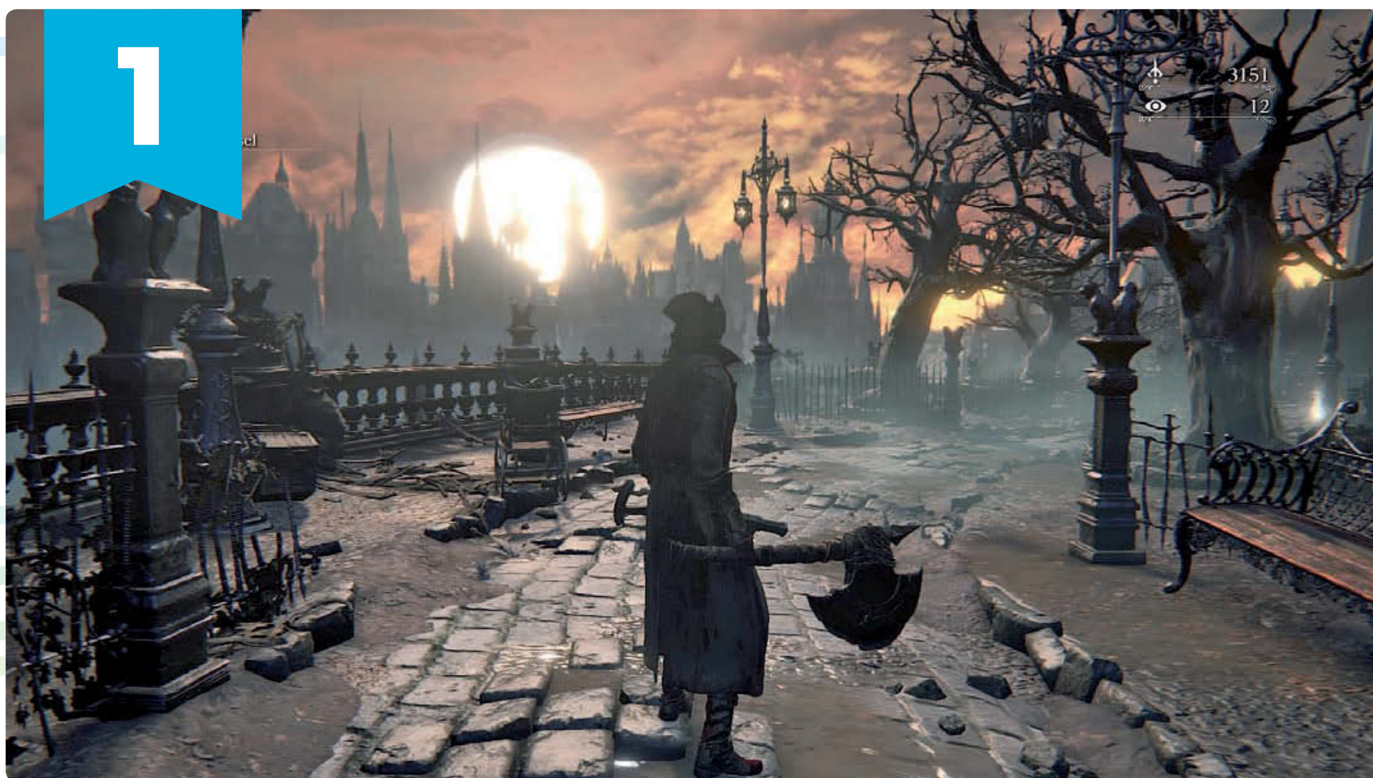
Matthias Schmid meint: Das Konzept klingt reizvoll: Ein blindes Mädel entdeckt Stadt, Land und Fluss mittels Geräuschen – "stumme" Bereiche sind anfangs weiß, erhalten erst nach und nach Farbe. Leider ist das Spiel quälend langsam und die Aufgabenstellung beleidigend banal. "Ihr braucht sehr viel Geduld", wäre eine zu nette Umschreibung für diesen Ausbund an Langeweile.



Toro

PS4

Matthias Schmid meint: "Toro" ist sehr schlecht, dafür richtig teuer. Absurde 20 Euro will das Team Reco Technology für diesen Aprilscherz aus Nullen und Einsen. Wer so töricht ist, dafür zu blechen, wird mit Kotzgrafik, träger Steuerung und miesem Sound bedacht. Das i-Tüpfelchen auf "Toro" sind zwei verpfuschte Minigames, die nur Trashfans jubilieren lassen.



Bloodborne

PS4

Oliver Schultes meint: Ich gehe aus der vertraut wirkenden Kathedrale, lasse meinen Blick schweifen, wundere mich über die schief stehenden Häuser, die von einer Urgewalt aus den Angeln gehoben wurden, und steige vorsichtig eine halb zerstörte Treppe hoch. Plötzlich erspähe ich die Spitze eines Huts – sie wird größer, bewegt sich auf mich zu, ein Jäger! Was macht der denn hier? Egal, ich bin über Level 200, mit dem werde ich fertig! Er zückt eine Waffe, die ich noch nie gesehen habe und stürmt auf mich zu. Der Lump überrascht mich mit der Reichweite seiner Metallpeitsche, zwei Treffer und ich bin runter auf einen Fitzel Lebensenergie. Ich komme noch dazu, eine Blutphiole einzuwerfen – ein weiterer Schlag. Tot. Diese Eröffnungsszene aus dem brillanten DLC "The Old Hunters" steht für alles, was ich an "Bloodborne" liebe: Die Entwickler überraschen mich – und zwar das gesamte Spiel über. Mit abgefahrener Architektur, einer faszinierenden und vielschichtigen Story, einem perfekten Kampfsystem sowie Feinden, die in ihrer Vielgestaltigkeit und Bedrohlichkeit ihresgleichen suchen. Und keine Angst vor der berüchtigten Schwierigkeit: Das Game ist unbarmherzig, aber fair. Man leidet, man lernt, man triumphiert!

Colin Gäbel meint: Irgendwie gleich und doch ganz anders – "Bloodborne" versprüht die "Souls"-DNA aus jeder Pore. Jene unvergleichlich motivierende Mixtur aus adrenalingeschwängerter Herausforderung und überwältigender Befriedigung im Angesicht des Triumphs. Die kennen (und lieben) wir seit "Demon's Souls". Und dennoch, mit ein paar Stellschrauben – ein bisschen mehr Tempo hier, ein bisschen weniger RPG-Anteil dort – hat From Software das bewährte Konzept in ein neues Spielerlebnis kanalisiert. Ein Erlebnis, das sich frisch und dynamisch, eben irgendwie gleich und doch ganz anders anfühlt – und damit genau so, wie es sich der "Souls"-Fan in mir erhofft hatte.

Sascha Göddenhoff meint: Ich begegnete "Bloodborne" mit einer Mischung aus etwas Angst, viel Respekt und bergeweise Motivation. Trotz zigfachem Scheitern wollte ich es mir immer wieder selbst beweisen. Geht nicht, gibt es nicht bei "Bloodborne", auch wenn einige Monster anfangs unbesiegbar scheinen. Doch mit der richtigen Taktik und viel Ruhe war jeder Gegner zu knacken. Selten schmeckte Erfolg so gut wie bei "Bloodborne"!



VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **Februar 2016** erscheint am Freitag, den **22. Januar.**



- **Mega-Special: Ausblick auf die heißesten Games 2016**
- **Vorschau: Uncharted 4**
- **Resident Evil 0 im Test**
- **Test: Final Fantasy Explorers**

» Assassin's Creed Chronicles: India, The Division
» Retro: Liebeserklärung an Worms
» Reportage: Der Tod in Videospielen



MANISCHER MONAT

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

TOBI & DIE BOHNEN

Als Raketenbohne, Ex-MAN!AC und designierter "Dark Souls"-blind-mit-den-Zehen-Spieler Colin Gäbel fragte, ob wir nicht einen "Fallout 4"-Experten nach Hamburg schicken wollten, um das Rocket-Beans-TV-Format "Press Select" einzuweihen, sagte Tobias sofort zu. Da wusste er noch nicht, dass der Flug von München in seine Lieblingsstadt morgens um 6:15 Uhr angesetzt war und der Wecker deshalb um kurz nach 3 Uhr in der Nacht klingelte. Dank literweise Kaffee schlief er bei der Diskussion mit Kollegen aus dem Online- und YouTube-Bereich dennoch nicht ein, verteidigte die Print-Branche und machte fleißig Werbung für die M! Games. Wer die zweistündige Diskussion noch nicht gesehen hat, sucht im YouTube-Kanal der Rocket Beans nach "Press Select". Und falls Euch das Thema "Fallout 4" etwas zu kurz kommt, freut Euch auf ein Nachspiel in der nächsten M!.



WOHNST DU NOCH ODER SPIELST DU SCHON?

Diesen Monat hat sich Square Enix ein besonders geistreiches Gimmick anlässlich der Veröffentlichung von "Just Cause 3" ausgedacht: In einer stark an Ikea-Kartons erinnernden Pappbox mit der Aufschrift "GRÄPLAR" befanden sich nicht nur ein Kühlschrank-Magnet, sondern auch die Bauteile für einen Metall-Greifhaken (schließlich nutzt die Spielfigur Rico im Spiel auch einen) sowie eine Ikea-inspirierte Bau-Anleitung – sehr neckisch! Der Publisher von "Sword Art Online" wiederum versorgte uns mit Mini-Figur, Schwert-Schlüsselanhänger und Manga-Band. Und zum neuen 3DS-Spiel "New Style Boutique 2" gab es schließlich einen kleinen Schminkspiegel – von einem Test des Titels sehen wir aber ab.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht

Den Arcade-Oldie und "Space Invaders"-Erfinder Taito gibt es bereits seit 1953 – zunächst hieß das Unternehmen allerdings Taito Trading Company. Von einem Russen namens Michael Kogan gegründet, konzentrierte sich die Firma anfangs auf den Import diverser Güter und brachte auch den ersten, in Japan gebrannten Vodka heraus.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Tobias Kujawa (tk), Sascha Göddenhoff (sg)
Freie Mitarbeiter: Thomas Nickel (tn), Thomas Stuchlik (ts), Thorsten Küchler (kü), Michael Herde (mh), Winnie Forster (wi), Kerstin Mayer (km), Denis Kuckmann (dk), Philipp Gispert (pg), Stephan Freundorfer (sf), Benjamin Kratsch (bk), Ryan Southardt (rs), Daria Varfolomeeva (dv)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Sony (Kiosk), Ubisoft (Abo)

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2016

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß dem geltenden Jugendschutzgesetz abgeben.